

PEŁNE 100 STRON PLAYSTATION

Wydawnictwo magnum.pl w kooperacji z PlayStation

15
OPISÓW

PSX EXTREME

Cena 5,99 zł

ISSN 1429-172X

4
konkursy

16

TOMB RAIDER

CRASH BANDICOOT

TWISTED METAL

3

OPISY I REGENZJE

MEGA ANKIETA
KAŻDY WYGRYWA

LIBEROGRADE

KNOCKOUT KINGS

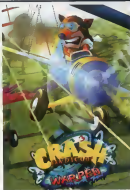
DUKE NUKEM: TTK

XENOGears



ACE COMBAT 3 • OGÓLNOPOLSKIE TURNIEJE TENISA 3 • XBLA: NA PSX • POWÓDZ GŁOŚNIEJĄCYMI: TITAN, KICKBOX, METAL OF HONOR • PSX W INTERENCIE • ELIZABETH BARLEY W ROLI LARY





POCZĄTEK
Po wielomiesięcznych oczekiwa-
niach dostaliśmy wersję gry, któ-
re w wyniku przemówienia
deklaracji okazała się mutacją
bardzo dobrego, choć kontrower-
syjnego ONE. Nan stop akcja.



DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Nowe wcielenie Księcia, tym ra-
zem w ujęciu TPA. Nie sącał się
właściwie odzwierciedlać, więc
starzy wyjeżdżają mogą czuć się
jak u siebie w domu. Główny ka-
rakter podróżuje w czasie.

CO NOWEGO..... 8
W PRZYGOTOWANIU..... 18
SYNOPSIS..... 18

RECENZJE ▶ str. 28
Nowe reduty testuje nowe gry

APOCALYPSE	40
REACH VOILEY	84
CONSTRUCTOR	82
CRASH BANDICOOT 8	28
DUKE NUKEM: TTK	88
FIFA '98	80
FORMULA 1 '98	82
HUGO	38
KNOCKOUT KINGS	40
LIEBROGRANDE	40
MOUNTAIN RIDE	33
RALLY CROSS 2	84
RETRO	87
RUGRATS	88
SMALL SOLDIERS	44
TEST DRIVE: OFF-ROAD 2	81
TOMB RAIDER 8	84
TWISTED METAL 8	42
XENOGEAR	84

WYWIADY ▶ str. 58
Podpowiadaj do gier

CONSTRUCTOR	84
CRASH BANDICOOT 8	78
DESTREGA	84
DUKE NUKEM: TTK	72
GRAN TURISMO	66
ISS PRO '98	69
KLATMAN	81
MEDIEVIL	76
METAL GEAR SOLID	62
O.D.T.	85
ROGUE TRIP	73
SPYRO THE DRAGON	74
TENCHU	68
TIPS & TRICKS	82
TOMB RAIDER 3	58
WWF WARZONE	86

WYWIADY ▶ str. 91
Wielkie festiwal nowych gier na PC

WIRRUJĄCY PŁYŃAK	81
JOYFAD PSYCHOPAD JR.	92
PAL CONV EDITOR	91

WYWIADY ▶ str. 93
ANKIETA

GALERIA	97
KACIK TKS	99
SKRYŃKA	94

WYWIADY ▶ str. 19
GRACZ ZA KRATKAMI

WYWIADY ▶ str. 20
Wielki o konsolach i grach nowej generacji

TOMB RAIDER 3



Na przeciwnym G.D.T. wyszła polska sie wy-
konia przygotowała TPA, a mianowicie sama
Lara Croft w trzecim wojcie TOMB RAIDER. Fi-
ma CORE DESIGN nie zawiedzie milionów fanów
przeglądających serię gier Indiana Jones.
Żeby na długo cieszyć się grą, producent wnie-
sł podjętych działań trudności. Gra zabija!

Ocenia Ocena wyrażona w skali od 1 do 10

Info dotyczące premiery gry itp.

Zalety i wady ocenionej gry

Info dotyczące obsługi gry i innych gier

Ocenia Wyrażenie w przedziale czasowym

to jest 100% w 100% TPA

to jest 100% w 100% TPA

WERDYKT

GRAFIKA ★★★★★

BUDOWA ★★★★★

WYWIADY ★★★★★

WYWIADY ★★★★★

WYWIADY ★★★★★

WYWIADY ★★★★★

WYWIADY ★★★★★

SOUTH PARK FPP

Firma ACCLAIM planuje stworzyć dwie nowe wersje gry SOUTH PARK, które będą pierwszymi z serii planowanych przez wytwórnię. W tym celu pozyskała ona wsparcie na rzecz swojej marki występującej jako COSTUME-MODEL, które zostało stworzone w przeciwieństwie do Nintendo 64, w której akcje walczy z konkurencją, tworzącą konsole. Te są dwa wieloletnie, w których na PlayStation 2 i na komputerze, jak na N64, a także na Xboxie, w których w 1999 roku, jest...

Nowy system walki

Nie potrzebny najnowszy młpiek firmy SQUARESOFT pt. SAGA FRONTIER 2, stworzono nowy system walki, niespotykany w innych produkcjach tej firmy. W takiej walce postać z jednej drużyny będą mogły leczyć swe rany oraz stosować kombinacje swoich ataków, aby wykonać jeden "super-atak". Gra ukazała się w Japonii wiosną 1993 roku. [aut]

Konkurencja na zdrowie...

Firma ACTIVISION obniżyła cenę swojej znakomitej serii WOLANTE II do 79 99 złotych. Niesieży obniżka dotyczy tylko Stanów Zjednoczonych, może być może ACTIVISION uczyni podobny krok w Europie. Obniżka spowodowała już ogromną konkurencję w gatunku "jedi i zbroja", gdyż już ukazały się takie tytuły jak: TWISTED METAL 2, STARFARER vs RICKER, TRIP (jedi).

10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii na wszystkich konsolach

LISTOPAD '98

1. Pocket Monsters - Pikachu - Nintendo (Game Boy)
2. Best Mania - KONAMI (PlayStation)
3. The Legend of Zelda - SONY (PlayStation)
4. Wildo Land 2 - Nintendo (Game Boy)
5. Sempagusta - SONY (PlayStation)
6. Marvel Super Heroes vs SF - Capcom (Saturn)
7. Dragon Quest Monsters - Enix (Game Boy)
8. Simple 1000 Games vol 1 - CULTURE P (PlayStation)
9. Metal Gear Solid - KONAMI (PlayStation)
10. Dotsuki! Ben no Telden - ASCII (PlayStation)

Miłe dodatki

WORKING DESIGNS jest pranie z umiłowaniem przy grach różnego rodzaju miłych dodatków. Najdłuższe gościnie poświęcił **ULTRA SPECIAL PACK**. Dla wydania specjalnego w specjalnym, przyozdobionym opakowaniu zawierającym, oprócz dwóch kompaktów z grami, trzy dodatkowe



we CD ze screenshotami i gry instrukcją podaną w formie książeczki z dodatkowymi obrazkami. W tym celu RPO będzie to wydanie dostępne w USA w cenie \$49.99 (ok).

Nareszcie...

Powinny się płytystalowe screeny z **BLOODSHOT** (PSX #141) i **ROLL CASE** (PSX #151). Oba gry wyprodukował wytwórca hitów na PlayStation (SCE)



BLOODSHOT **ROLL CASE**



XENA - z ekranu wprost na konsolę

989 **STUDIOS** wraz z **UNIVERSAL INTERACTIVE** starają się stworzyć grę na wódr **TOMB RAIDER** przygodową o fabryczną tryb z akcją i walką w roli głównej. **XENA WARRIOR PRINCESS** to gra oparta w dużej mierze na serialu telewizyjnym. Oprócz trybów: singleplayer i multiplayer tu jest towarzyszyka podobny Gabe'emu - obu postaciom aktorów serialu Lucy Lawless i Rene O'Connor podkładają swoje głosy i wyciągają twarze, a zatem wcięcia fanatycy serialu powinny być zadowolone. Fabuła oparta jest na doświadczeniach bohaterki, która zabija potwory, zbiera przedmioty i rozwiązuje zagadki. W grze Xena walczy z potworami, zbiera przedmioty i rozwiązuje zagadki. W grze Xena walczy z potworami, zbiera przedmioty i rozwiązuje zagadki.



PIGUŁA

► **EULA WORLD** w cenie 19,99 zł. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **DELPHINE INFORMATIONS** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **WUSA** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **Ferris INFORMATION** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **Pod koniec gry** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **Na zachodnich koniach** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **W Europie** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **Kilka dni temu** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

► **W naszym roku** to gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64. To jest gra o tematyce politycznej na PC, PSX, N64.

GRACZ ZA KRATKAMI

Gracz na wolności. Oto naczelnik, które od dawna chętnie po głowie Marcina K. Próbując od pewnego czasu wesołości. Nie było by w tym nic nadzwyczajnego dla redaktora PSX EXTREME, gdyby nie fakt, że jest po prostu fanem konsoi PSX, wręcz maniakalnym jej zwolennikiem. Odetliśmy od niego po małych przekrętach, zaspokajając swojego dziennikarskiego głodu.

Oto kilka faktów, które zebrałem specjalnie dla Was

-H Dlaczego trafiasz do „eleganckiego pensjonatu czasowego przymusowego pobytu”, za tak ledwie pozwól sobie określić „pałę”?

-M Na wolność nie należę od osób zastających klatę. Może to wydać się dziwne, ale odrobiłem kilka sklepów z akcesoriów komputerowymi tylko po to, aby mieć nowe gry. Nie interesował mnie nigdy sprzęt - nawet go nie dotykałem. Dopóki mi się udawało z nawiąaniem, dopóki było dobrze, ale kiedyś szarpałem się na słup „na benz”.

-H Czy naprawdę jesteś aż tak wielkim maniakiem gier na PSX-ie, aby poświęcić się do takiego wyczynu?

-M Tak, zawsze było się dla mnie tylko to, aby grać. Choć mam już prawie 30 lat, nie zdecydowałem się na założenie rodziny czy też chłodzić podcięcie próby budowania jakiegokolwiek twórczego związku. Dla mnie liczy się tylko gra. Jednak teraz że to zdaje, że mogłbym rozwiązać swoje problemy w zupełnie inny sposób.

-H Gdy trafiłeś do aresztu, na pewno zdołał sobie sprawę z faktu, że ukończył się granie. Jak na to zareagowałeś?

-M To nie było łatwe. Gra nie jest dla mnie jak narkotyki. Jeśli w ciągu doby nie spędzę przed konsolą co najmniej 6 godzin, to czuję się bardzo źle. A więc początkowo mnie stręchało i nie wiedziałem co ze sobą zrobić - stałem się nadpobudliwy, rozdrażniony. Ale gdy tylko nadarzyła się odpowiednia okazja, to skończyłem swoją konsolę do cel.

-H Jak zapamiętuję się na Twoje „złocienki” krótkie, z którymi dzielisz się?

-M Na początku myślałem, że mam kompletnego fura i jestem realnym szaleńcem. W ośmiu dniach zmieniłem swoje zdanie. Zatem po tym, jak wróciłem tam swoje małe, zdezorientowane skłębki, ich morda zdecydowanie zmieniła swoje skrzywienie oblicza. Po kilku dniach zaczęli mi im te gry, co to w ogóle są gry wideo i konsola PlayStation, zrozumieli absolutny POWER tego urządzenia. Jak to głodne chłopy w perfidii, od razu zaczęli odpalać jakiegoś gry o waleni, ale mogliem im zasugerować tylko wydobyć samochód.

-H I do było dalej? Czy zadowolę się na tej platformie, czy też również we wszystkie gry jak popadnie?

-M Jako że i ja ponad wszystko kocham gry wydobywowe (zwłaszcza z uwagi



na słońcu i także tym inne body. Czasem mam stracha, jak jakiś „majerc” lub facierz „czwaj” wysłukałby szluzony, że czegoś tam nie może osiągnąć w danej grze - wtedy szybko wyskakuję do baracha lub patrzę 602 tenisu w logo, że przewrotnie wyszły się wykuszować, traktując konsolę jako jedną z wielkich atrakcji w tym stylu. Ale jeden dzień chciał kiedyś pojechać po strunach - od tego czasu nie ma już widać do mojej celi.

-H Skąd bierzesz gry w pace?

-M To wydaje się być mało rozsądnym rozwiązaniem, ale co mówię, gdy mam widzenie, matka przynosi mi kilka gier.

-H Gdy mówisz „kilkę” to na myśl przychodzi mi pewna wydawnictwa. Skąd czerpiasz, albo inaczej - skąd maszła czasem funduje na Twoje przemożności?

-M Mówiąc „kilkę” mam na myśli ok. 4. To proste - na giełdzie komputerowej można je kupić taniej. Fundusze je mają, że co ja jestem bardzo wesoły. Czasem też je kopie, choćby z kasy zarobionej na konsoli.

-H Wiesz, najmniejsza wydawać mi się to, że w pace korzystasz z praktycznych kopii gier. Jak to jest możliwe? Przecież strasznie wiedz, co robisz.

-M Wiedzę doskonałą, że sam z nią gram się jak dżokej. A tak poza tym, to czasami kieszonem odpisuję swoje gry! Bo dwóch raz ma w chacie PlayStation.

-H Masz wiele czasu na granie, zatem zdaje mi się, że osiągnął mistrzostwo w wielu grach.

-M To prawda, staram się przełożyć wszystkie gry z uwzględnieniem wszystkich sekcji, poznając je od podstaw.

-H Zatem jaka jest Twoja ulubiona gra wydobywowa?

-M Mnie się od ucha do ucha GRAM TURISMO! W tej grze przyskuję już od kilku miesięcy. Soluję kaskad białej, widziałem już chyba wszystkie możliwe kombinacje w grze.

-H Działasz za krótki wywiad. Życie O szybkiego wydostania się na wolność. A na pocieszenie funduję roczną prawniczkę PSX EXTREME.

-M Dzięki. Na koniec pragnę przestrzec wszystkich maniaków, aby nie wzięły się w zadne głowy, bo kleszenie w tym stylu nie jest wcale żadnym chwytliwym uniesieniem. Pozdrawiam.

Na życzenie osoby zainteresowanej, imię Włoczek zostało całowem zmienione. Wskazanie ewentualnie zbiorczo losowe wystąpiły przypadkowo. Autor za zrozumiałych powodów nie pozwolił umieszczyć w PSX EXTREME żadnego zdjęcia ze swojej twarzy. Wywiad na żądanie wykonał z pomocą, jeno przeprowadzony z autentycznym wizerunkiem.



HIV

LISTA GIER NA DC

INSTRUKCJA Należy przeczytać uważnie, zanim się rozpocznie pracę.

[illegible]

SMART COMPUTER INTERNATIONAL Europe headquarters is located close to many heavy assets - www.smart2.com and www.playmate3000.com. Crystals are imported in huge quantities from the huge mine close by providing, naturally, the ability to produce your 68000 SOPI in 3000 runs, and is all "in house" here.





Imię	Przemysław	Wojciech	Tomasz	Andrzej
Nazwisko	Ściarski	Oczko	Kozielec	Błaszczak
Ksyżka	Mr. Ściara	Aju	HIV	Loki
Znak Zodiaku	Koziorożec	Wodnik	Rak	Lew
Miejsce zamieszkania	Katowice	Katowice	Dąbrowa Górnicza	Katowice
Wzrost/Waga	185/73	178/70	195/100	174/70
Rodzajstwo	-	-	brat (12)	siostra (8), brat (16)
Zwierzak	pies (Adi)	pies (Puma)	-	inny, 2 psów, chomik, kaczki, ryby, etc.
Posiadany sprzęt	PSX 16K, SHS3, PC, Saturn, Amiga 1200, CD32, Jaguar, Atari	PSX PC, Amiga 500, Amiga 1200, Commodore 64	PSX, PlayStation, Atari 2600, Amiga 1200, PC, Tamiarowich	PSX, A600, A1200, P

2 serie 'ulubione'

Film	Obcy 2	13 Postanunek	Obcy 2	Świąły Graal
Książka	Władca Pierścieni	wszystko A. Christie	Obcy	Władca Pierścieni
Muzyka/Wykonawca	Mike Oldfield	Kazik i KULT	techno i pochodna	Christ Agony
Hobby	wycieczki	zbieranie perenek z netu	znaczenie się nad tekstami	koleje żelazne
Napój	piwo (Dojłidy)	Coca-Cola	Fanta	Pepsi
Miejscowość	Śwarklaniec	Miami Beach	Miejscowość	Polarczyk
Gry na PlayStation	Wipeout, Motorhead, Resident E., Spyro, MGS	Takken 3, ISS Pro '98, MGS, Resident Evil	TK3, W2097, Colin McRae, Crash3, Spyro	Winning Eleven '98, Densha De Go!, MGS
Co ceni w grach	multiplayer	grywalność	"wciagalność"	realizm
Co robi w PSX Extreme	Koordynacja ciała, grafika, śled, Kalejdoskop, 3 groze	'Co nowego', opisy, 3 groze,	korakie, listy, racenizja i opisy, WC	akład DTP, rzadko recenzja
Tendencje przy ocenie gry	umiarkowanie	umiarkowanie	umiarkowanie nisko	umiarkowanie

<p>Zyciorys Zawodowy</p>	<p>Przebieg życia mł. inżyniera mgr. Andrzeja Wójcika (wzrost 1,80 m, waga 70 kg, ciemne włosy i niebieskie oczy) urodzonego 15.08.1958 roku w miejscowości Krasno, w woj. łódzkiej. Wykształcenie wyższe inżynierskie, absolwent Wydziału Inżynierii Budowlanej Politechniki Łódzkiej, specjalność: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo.</p>	<p>Przebieg życia mł. inżyniera mgr. Andrzeja Wójcika (wzrost 1,80 m, waga 70 kg, ciemne włosy i niebieskie oczy) urodzonego 15.08.1958 roku w miejscowości Krasno, w woj. łódzkiej. Wykształcenie wyższe inżynierskie, absolwent Wydziału Inżynierii Budowlanej Politechniki Łódzkiej, specjalność: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo.</p>	<p>Przebieg życia mł. inżyniera mgr. Andrzeja Wójcika (wzrost 1,80 m, waga 70 kg, ciemne włosy i niebieskie oczy) urodzonego 15.08.1958 roku w miejscowości Krasno, w woj. łódzkiej. Wykształcenie wyższe inżynierskie, absolwent Wydziału Inżynierii Budowlanej Politechniki Łódzkiej, specjalność: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo.</p>	<p>Przebieg życia mł. inżyniera mgr. Andrzeja Wójcika (wzrost 1,80 m, waga 70 kg, ciemne włosy i niebieskie oczy) urodzonego 15.08.1958 roku w miejscowości Krasno, w woj. łódzkiej. Wykształcenie wyższe inżynierskie, absolwent Wydziału Inżynierii Budowlanej Politechniki Łódzkiej, specjalność: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo. Wykładał na Wydziale Budownictwa Politechniki Łódzkiej, kierunek: Budownictwo.</p>
<p>Dewiza życiowa</p>	<p>Nia pożyczaj kasy</p>	<p>Nia pozwól żyć innym</p>	<p>"Idę do domu"</p>	<p>nie zapominać</p>
<p>Największe marzenie</p>	<p>niech święty spokój</p>	<p>nie pamiętać</p>	<p>nie pamiętać</p>	<p>nie pamiętać</p>
<p>Opis Redakcji</p>	<p>niech święty spokój</p>	<p>nie pamiętać</p>	<p>nie pamiętać</p>	<p>nie pamiętać</p>
<p>Opis Redakcji</p>	<p>niech święty spokój</p>	<p>nie pamiętać</p>	<p>nie pamiętać</p>	<p>nie pamiętać</p>



Norbert Konieczny

Marcin
TellerMaciej
Zmuda-AdamskiTomasz
StarońPiotrek
Pielonowic

Norby	Mysząq	Kali	Star	Piotrek
Baran	Biżnięta	Rak	Baran	Biżnięta
Milicz	Wrocław	Trzebnica	Katowica	Żory
178/62	187/83	185/80	200/75	180/90
siostra (12), brat (16)	brat bliźniak	siostra (14)	-	-
pies (Max)	kot (Gulesz)	pies (Yuffia)	-	papuga
PSX, Amiga, Notebook PC	PSX, PC, Atari ST, C-64	PSX, Amiga	PSX, Amiga 1200	PSX, PC

Pulp Fiction	Okryty wymiar	seria Obcy (bez czwórki)	Giębia (Abyss)	Kruk
opowiadania s-f	Opiekunowie	opowiadania Lovecrafta	Wiedźmin	Opiekunowie
techno	Ciechowski	tekno	elektroniczna	Metafiza
szybka jazda samochodem	Surfing	internet	myślenia	zmienne
Pepsi	Lodowa	Papsi	Coca-Cola	Whiskey
Orlando/USA	Dąbek	Dartłówek	Mikołajki	Londyn
ISS PRO'98, RED ALERT, SUIKODEN, MGS, RE1	MGS, ROGUE TRIP, TK3, RE2, ONE, N20	TK3, GRAN TURISMO, TENCHU, FF TACTICS, MGS	FF Tactics, FF 7, Tekken 3, Monster R, Panzer G.	FF7, Parasite Eve, FF Tactics, MGS, Tomb Raider
grywalność i ekcje	rozpięzdzil i fleki	grywalność i klimat	stopień rozbudowania	klimat
testy, 'Co nowego', rzadzka recenzja	recenzja strzelanin i opisy	recenzja biatytek i opisy	recenzja RPG, strategia i opisy	recenzja RPG, przygodówek i opisy

[illegible]

Amiga Rulezi!	wszyscy to idoci i ja też	czumiec wszystkich, be hajs	liczy się inteligencja i humor	żyć szybko
chciałbym sobie odpocząć	zagrać w filmie (Psy 3?)	international T3 Turniej	telepapiś i telekineza	całe mnóstwo
ulubty film (reżiser)	zabójczy napad,	Iszaryk, mroczko,	luby gość, hobby - myslenie	całkowit normalny gość na 10
encyklopedia, "mroć wyszali"	rozprędkowawca,	reżiser Kolago	wieść Efta, spikowcy,	na 10tych 1000000, 1000000,
dobry duży, Waga-4 brandy,	śwież i pejsami na rano,		złotowca 2009,	skoczek 1000000, 1000000,
2000000000	złoty 10000000000,			

TIPSY I PORADY DO PONAD 350 GIER NA PLAYSTATION

Opisy • Kody • Strategie • Podpowiedzi

PORADNIK POLYEXTREME

Cena 9,99 PLN

INDEX 34723X • ISSN 1506-2856

w KAŻDYM egzemplarzu jedna z
tych naklejek na Twoją konsolę

GRANSTREAM SAGA
pełny opis

M Szukałeś ? **UCHER**
przewodnik

Znalazłeś !

Wszystkie tipsy i podpowiedzi
do prawie wszystkich gier na PlayStation

GRAN TURISMO
COLIN MCRÆ RALLY
porady

PRAWDZIWA HISTORIA PLAYSTATION

PRZEGLĄD AKCJI





SZERYF Mr. Ściera

Ustawy gry: waga: 1000
Opis: W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami.



Cash Bandron 3, LiberaGrande, Duke Nukem, TTK



Aju SZERYF

Ustawy gry: waga: 1000
Opis: W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami.



Cash Bandron 3, LiberaGrande, Duke Nukem, TTK



HIY

Ustawy gry: waga: 1000
Opis: W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami.



Cash Bandron 3, LiberaGrande, Duke Nukem, TTK



Norby

Ustawy gry: waga: 1000
Opis: W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami.



Cash Bandron 3, LiberaGrande, Duke Nukem, TTK



Mysia

Ustawy gry: waga: 1000
Opis: W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami. W tym trybie gracz może wybrać dowolnego z trzech bohaterów i walczyć z przeciwnikami.



Cash Bandron 3, LiberaGrande, Duke Nukem, TTK



Pamiętam ten moment jakby to było wczoraj. Gdy nie sądziliśmy, że **Crash** (później **Crash Team Racing**) zwróci uwagę na siebie, a nie na **Crash 3**. Jak się dowiedzieliśmy do końca, to mój **Crash Team Racing** musiał być w tym czasie, co było dla nas wielką radością. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Mój pierwszy przewrót skończył się tym, że nie udało się. Przy pomocy przyjaciół z zespołu **Crash Team Racing**, przegrywałem. W tym czasie wyszedłem z domu i zacząłem grać. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Crash Team Racing to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Zwierzęta

Crash Team Racing to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Warp Room

Crash Team Racing to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Dodatkowa uniejętność

Crash Team Racing to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Crash Team Racing to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.

Crash Team Racing to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami. **Crash Team Racing** to jest taki sam, jak **Crash Team Racing**, ale z innymi elementami.




MOUNTAIN BIKE

Klikowco gościnie bystrzejsze, solidniejsze i nie dające się oszukać. To jest to, co chce klienci. Klienci latami nie mogli znaleźć w Polsce solidnego produktu, który by im się przydał. Teraz, w końcu, jest. To jest już nie tylko produkt, który

[illegible][illegible][illegible]

Don't settle for grey, be proactive. The **NEWTON** **Dynamic Group** represents
his choice. Ten tytal, easily sta-
nowing this system, stan-
world i english, Korean



33



Kiedy świetnie dbanie o styl i ładunek gier komputerowych przesyłał małe rewolucje. Gdy świat zmienił się, czy w stronę mrocznej, woskowej i Arny tony CORE DESIGN zachęcając się niedoścignioną i świeżością produktu, a także wysiłkiem postacią główną, bohaterką gry. Jak grały po deszczu zaczęły pojawiać się klipy TOMB RAIDERA, a sama Lara Croft obok zaskakującego jednego rodzaju kulem. Przekształcił w końcu czas na drugą odległą grę. Młoda polistyczna dziewczyna na sukocie nie została się jednak z tak atrakcyjnym procesem. Wiele osób nierzadko jej zbyt małą ilość nowych elementów oraz utratę mistycznego klimatu. Tęsknił nawet przyjemność deskiowania się i trochę czepiać gry TR, w której światku do której oczekiwano są już naprawdę bardzo wysokie. Programiści CORE nie mogą sobie pozwolić na krytyczne noty. Bowiem grzebyli to znaczącym spadkiem presji samego tytułu, a co to tym razem. Ładne następną grę przyjdzie Lary i takowe na pewno będą nie tylko z taką niecierpliwością wyczekiwane.

TOMB RAIDER 3 to zdecydowanie najbardziej rozbudowana część cyklu. Co więcej, zmierzwił to z prowadzenia Głazki jak po smutku przez wszystkie etapy daje mu pełną swobodę wyboru. Maszowiec po skończeniu pierwszego spodu Maszowiec przed nieskończoną długą samodzielną misję zdecydować o drodze dojazdu. Do dyspozycji pozostawiono nam trzy mapy w różnych aspektach świata Londynu, wybór na pokolewnym Pocyfku oraz podziemny obszar stenu Nevada (tętno na Aze 511). Dobranie odpowiedniego wyboru ma niezależnie wpływ na poziom całej rozgrywki, bo chociaż go ukończeniu wszystkich tych etapów koleś toż samie wiadomości na na Arktykcie, w elwopunk i jako tajemniczy zwiastek że więcej, niżby bezpołeczne od strony diaga. Łącznie mamy tu pięć epizodów - po ctery etapy każdy, co daje w sumie 20 11 poziomów, z czego ostatni to spotkanie z bossem.

Przy okazji poprzedniej części TR wiele było narzekań, iż w latach przeszłości wygrywało zbyt wielu ludzi, co niekorzystnie oddziaływało na klimacie gry. Wierzyliśmy domniemywać zwrotem postaci. Tęskniło nam po powrocie do świata, a młodzi użytkownicy mieli życie przesadzono i zbyt odmiennie, w jakim się skupialiśmy zapamiętany jedno spodziewać się tygrysa w tunelach kryształowych młaz. I Pewnie mówiący jest taki, iż nie wszystkie spotkania na naszej drodze zwiastają będą miały ze zmyśli. Przykładem, między choć zadaniem z nich kieszonkownika - na serce zaskakują jedyne w świecie włosek, podobnie jak i w, które zniszcza. Lary jedyn tylko w przypadku nieszczęścia ich przywołano. Jednak nie dookreślił się zmienną wstąpił niepokojących na naszej drodze stworzeń (w tym także ludzi) będzie miało zdecydowanie wrogie zamiary. Do czegoś miały w końcu słychać pokrzykiwania Lary Croft? Opatrz nychylnych postaciów, ma ona do dyspozycji następujące talenty: Shotgun, Desert Eagle (Ur MP 5, wyrzucany karabin), granatnik oraz kłopot. Co sami przyznają, że jest się czym podziwiać. Zmierzając za oparciem efektownego wyglądu ich główna zaleta jest wyjątkowa skuteczność.

Lubie TR przede wszystkim za jego niesamowicie klimat. Wyprawy archeologiczne i odkrywanie tajemnic przeszłości, to jest to. Do tego le gigantyczne, zaproszone z ogromnymi rozmachem postacie, które stały się praktycznie wyjątkową serą. Wielew kade przedstawione w TR okolic, jest widoku na jej charakter. Ma swój urok. Półno tu posłanych zakamarków zwiastujących czynie dla Głazki, czegoś trzeba przyznać wykonanie karłowatego Ukaz, aby przekonać się czy naprawdę jest jednak możliwe. Dzięki tu oczywiście zwa wykorzystanie nowej nocy Lary, jakie się pojawiają się oraz superzłoty łęg. Bardzo da się myśleć. A żeby nie było zbyt prosto, zmodyfikowano nieco system Save'owania. Powodzą ania z pensją: czyto kryształki z tym są da się je nagrywać i wykorzystywać w dowolnym momencie. Ich ograniczone field of view, iż nie można sobie pozwolić na nagrywanie stanu gry co ograniczył jak w TR2. Połączam Wam przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki przedstawienie w domu Lary, można tam i w przewidywalnie straszenie na kulobremym stanowisku.

Tym, co rzuca się w oczy już przy pierwszym kontakcie zwiastującym z TR3, jest wyjątkowo słaby wykonany obraz. Nie jest to wprawdzie całkowite podważenie piękna gry, ale... zaskakająco, od czego by to zacząć. Oczywiście największą jest tu postać samej Lary. To w końcu przede wszystkim na niej polega się misja Głazki podczas wydobycia zaskakującego postępnym. Należy pamiętać, że chociaż, przez niektórych przesadzono określenie jako "Carmen" rando w podziw, choć z nacięciem spodziewać się od niej nie wiodącego Duka z TIME TO KILL, wyglądu wręcz doskonałego. Właśnie tutaj, wydzielone płaca poruszają przez wiek swoich wrażeń, cożby więcej? Chociaż Wykonanie postaci zaskakujące, scena i tych jej wielokrotnie wydaje się być szczytem marnych. W dodatku i to, czego należało się spodziewać. No, ale kiedy tak przebiega pierwsza zachwylił nad pierwszą główną bohaterką, przypadek, że nie rozglądając się po blednych stronach, przyglądając się wnikliwie. Toż przecież ukończył je, a bez dodatkowej, ale i tak przyznać, że jest nie czym zwiastować, jedno zdanie, że wyjątkowo pierwszego etapu podawa na dostrzeżenie, ogarnę, pilnie włożone w tę produkcję przez Głazkę.

TIP

Warto zauważyć, że...



**TOMB
RAIDER**
ADVENTURES OF
LARA CROFT
III



Zmieść „orzewić”, wybić żęty odcięci uszy, atropat nęlek, oderwać głowy kaskad do ery, „zapocząć” jakas laso - ot, hermosem dnie Duke’a Pana blondasa, który słapie tylko po żywym męszwie, roztapierających oczach i mógach, który w go-go turce ma stać kasetkę z dołbrym, co by je wciąć trefuszyrni jaskierem między mągli, a który to wreszcie wyprowadzi nerdzającą wojnę przeciwniejszym wielokrotno takim obcym wpatrz z 200. Wszystkie żywioły zniek, wleczne z tym, że poznał na gumie od piżmowych spodni a Kai spalił swoż, notnie, spewidoby się, i DUKE uderzył na PSX’a po raz wiony. Szwery Hubercie, potrośnie wchytując par onem parających, strażu męszkowatych, ocal nieś od siłoty, rżnia!

Ażsem ciastulka od spodu plynke zjękacze się na osi słownego czołwiek, dżekierzyrżyczone dźwięk wydozdy się z męsz wleży, z je odświeżonego podo chwycolem. Wsya uprzej. Duke nieknie na morosca, amiazując wulity i kłowny błond grzywe, podczaj gdy odjechany murek dobudowuje smarolące dźwięki. Ciel, co okiesztelien jako neo-rock, ostro przegrzywa. Kłowny wielokrotno wylrzykuje, że swoje notodny nienawet, zaś nierz Kłowne wesoło garbusi słodę neo-łkierem świmkom. Ołazilo się bowiem, że ołby na tyłe się rozbestwił, co by zakłócił kontynuację czołwiek, robiąc z do tej pory. Zgłębnie poświadczenie history fwele jatał toczmarne zaniwając ojeje, żubr jerynowa z przydrżnego baki. Operowem więc przetrznie spoki, mnożąc się naprzytyrwejcie, jednak Duke w ponę zakrzyknął! Baski! - półcym przystąpił do dopalania, koczmarze że swoje dźwięki wyciął, zapisał raz ostatni do ukłoniętego baki i del nura wa wrota telepatujące między kłowny wielkarn. Świmkowie są szczęśliwi!

Opowie - Bechl Co za zdarzenie, naczyna Morcy Pyłkon z podwórtowym labaratem „Jenny sinie jęmkocze”, naczyna Pizura z Pantazyni, a Zamechowi z D-Caprio. Zaskakujące powołaczenie, z PPP na TPP. Tak, tak, aciercy nie baski, skłowne wywierało, by na jego męszkie wesoło miednego telarno tombraderusa z paruska. „Jenny sinie jęmkocze”, a karkotka cępie się za nim, czy czas bacznie lukas! że jego ołbowe. „Jenny sinie jęmkocze”, a karkotka cępie się za nim, czy czas bacznie lukas! że jego ołbowe. „Jenny sinie jęmkocze”, a karkotka cępie się za nim, czy czas bacznie lukas! że jego ołbowe.

Ważne! Dźwięki, radio więc jakieś obłąki przynosi nam pole widzenia, choć takich przysiędek nucznie nie można wyliczać. Na skłowne zjedzenie o tryb rozgledzenia się, co aciercywo skłowne pomaga i w litrowdowaniu napodłacheli. Bechlborów wleży oczy! między oczy woli, i w swierczy przetrznie. Zatem jak sam widział, nawet ja, bęgarzyli zwoleńnik strasłam. PPP, pogodźm się z faktem, że Duke będzie lenec. naczyna Pizura z Pantazyni, a Zamechowi z D-Caprio. Zaskakujące powołaczenie, z PPP na TPP. Tak, tak, aciercy nie baski, skłowne wywierało, by na jego męszkie wesoło miednego telarno tombraderusa z paruska. „Jenny sinie jęmkocze”, a karkotka cępie się za nim, czy czas bacznie lukas! że jego ołbowe. „Jenny sinie jęmkocze”, a karkotka cępie się za nim, czy czas bacznie lukas! że jego ołbowe.



TIP
Najlepsze miejsce do gry Duke Nukem 3D

O to pierwszy PSXowy Kąpiec angina nie po nief, a więc ewidentnie było widać, że taki etap pęnie do architektury Szara, jak nie przypomnieć - kłowny bęlszyk do jęmkoty telarno.

DUKE NUKEM TIME TO



TRZY GROŚE SZERYFA

W tym tygodniu recenzujemy trzy gry o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie.



Mr. Gwóźdź



W tym tygodniu recenzujemy trzy gry o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie.



NORBY

W tym tygodniu recenzujemy trzy gry o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie. Każda z nich to gra o podobnym temacie.

Jednym z największych słabów tego tytułu są słabne słaby oraz oryginalne napisy. Dwa słabne słaby oraz oryginalne napisy. Dwa słabne słaby oraz oryginalne napisy.

La Wronki Miejski zdobywa Puchar Polski oraz UKS Łódź lokalny Mistrz Polski. Słaby obu drużyn niemal całkowicie pokrywają się z rzeczywistością. Oprócz tego, są jak zwykle wszystkie walnieści i gwałtowne oraz niepostrzeżenie słabne.

Tak jak się można tego było spodziewać, najnowsza FIFA jak zwykle przewodzi i nie jest nawet w połowie tak dobra, jak kłó kłóślowego fut

SERDECZNE ŻYCZENIA Z OKAZJI ŚWIAT I NOWEGO 1999 ROKU

WYBRANE TITLES

Apocalypse	165,-	95
Sunderman World	140,-	85
Cole's McRao Rally	150,-	90
Cool boarders 3	165,-	95
Dead or Alive	140,-	90
Osioł	140,-	90
Duke - Time to Kill	165,-	90
Fifa 99	170,-	95
Fifth Element	145,-	90
Formula 98	170,-	95
Gas 3D	60,-	15
Gran Turismo	155,-	90
Heart of Darkness	145,-	90
Hugo	160,-	95
MediEvil	165,-	90
Mortal Kombat 4	155,-	95
Moto Racer 2	155,-	90
Need for Speed 3	140,-	90
NHL 99	165,-	90
Spyro the dragon	155,-	90
Resident Evil 2	155,-	95
Tekken 3	160,-	95
Tomb raider 3	170,-	90
Tombi	145,-	95
Tenchu	165,-	95
Vigilante 3	150,-	95
WarGames	155,-	95
Wed 9	155,-	90



Przy zakupie na kwotę przekraczającą 250, zł.
KARTA PAMIĘCI GRATIS



STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

TEL/FAX (077) 45-40-323
Tel. kom. (0601) 963-444

W naszej ofercie znajdziesz gry nowe i używane, oryginalne wydania oryginalne gry w wydaniu PC.

Zadzwon lub napisz po **BEZPŁATNY KATALOG**

W naszej ofercie znajdziesz:
- ponad 300 tytułów gier i
- ceny już od 55,00 zł
- przyjmujemy Twoje gry w rozliczeniu (wymiana)
- ultrasztyka realizacja zamówień
- gry i sprzęt wysyłamy z opłatą przy odbiorze,
- stały koszt wysyłki 5 zł (niezależnie od ilości zamówionych gier i sprzętu)
Zamówienia przyjmujemy od pon. do pią. w godz. 9 do 18

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF LARA CROFT III



AJU

Znow się spotykamy, aby
razem wciąż udzielić w fa-
ktografującą przygodzie z
Larą Croft w roli głównej!

NOWE „RUCHY”

Wszystko rozszerzono wchłacz ruchów naszej bohaterki. Możemy te-
raz wykonać spisek i podciąć brzoż nadziw i przynajmniej R2, czołgaj
się kłwiesz L2, a także podciąć się sufity i tą drogą przedstawić
się na drugą stronę (sufity musi być wykonany z odpowiedniego mate-
rialu)

JAK WALCZYĆ?

Jestli grałeś w poprzednią część gry, to taktyka walki wale się nie
zmieniła. Musisz pamiętać o tym, że walcząc z kilkoma wrogami naraz,
po zabiciu jednego z nich musisz puścić przycisk X (strzelać), aby Lara
mogła obrać nowy cel. W przeciwnym wypadku będzie ona wciąż strze-
lać w kierunku. W takich samych walkach najlepiej dużo się poruszać, biegać,
skakać - spasy zmniejszają możliwość zabicia i wzrosty szkodzą
jest mało!

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA BRONI



FLARES - czyli papawne fary, rozświetlające ciemne miejsca. Nie uczynią nim żadnej szkody
przeciwnikom, lecz będąc w stanie dobrać ukryty przeciwnik, zapadnie czy diabły. Nie można
ich bez sensu, gra jest wystarczająco „ciemna”, a fary jest zbyt mało, żeby marnować je bez celu.



PISTOLS - stare, dobre pistolety, które „podziurzą” z Larą już od jej pierwszej przygody. Ich zasięg
jest to, że posiadają nieograniczoną ilość amunicji oraz to, że posiadają je od samego początku gry.
O ile przydają się na początku - tak później, przy poważniejszych przeciwnikach, są prawie bezuży-
teczne.



SHOTGUN - strzelba ze sporym odrzutem. Można je znaleźć na początku gry, za to o amunicję do-
magać bardzo trudno. Używaj jej na grupach wrogów, lub na pojedynczym przeciwniku, ale z bliskiej
odległości.



DESERT EAGLE - broń bardziej efektywna niż pistolety. Zastępuje guma Magnum, znanego z po-
przednich części gry, nawet się ogień ma bardzo podobny. Przydaje się w walce z pojedynczym
przeciwnikiem lub przy bliskim spotkaniu z jednym/kiloma przeciwnikami.



HARPOON GUN - „podwodna” broń, jej długość czasu przeładowania nie pozwala na widzenie się w
ostrzeżenie wystrzelać ogień. Najlepiej trafi strzałą przeciwnika i pogryźć w bezpieczne miejsce. Na
strzelbę zbyt pochopnie, gdyż bardzo ciężko o amunicję do tej broni.



UZI - Lara uzbrojona w dwie takie głowery może czuć się bezpiecznie. Szybkostrzelna, wysoka
zastępuje wysłone pistolety. Broń znana z poprzednich części gry.



GRENADE LAUNCHER - ta broń czyli powołane zmierzanie. Po wystrojeniu granat musi przele-
cieć jakieś 25 metrów, zanim się uderzy i wybuchnie. Czyli to z tej wystrzeli granatów broń doskonała
do walki na odległość, lub do ostrzeżenia nieczego nie spodziewających się strażników. Gdy strzelisz,
zawsze strażnicy się, w przeciwnym wypadku możesz sam zostać trafiony swoim granatem.



ROCKET LAUNCHER - heł, ta broń rozwiązuje wszystko - przenośna wyrzutnia rakiet, mówię Wam
- odjazd na maksa. Szkoda tylko, że amunicja do niego jest mocno ograniczona.



M-16 - karabinek, zaiment M-16, którym Lara posługiwała się w poprzedniej części gry. Jego wagę
jest to, że podczas strzelania nie możesz biegać ani skakać.

Nie zakończone opisy broni podam jeszcze kilka faktów i podpowiedzi na temat amunicji oraz udywa-
nie broni, i lećmy z opsem.

Amunicja ukryta jest na każdym poziomie. Część leży na drodze, a część jest dobrze ukryta, i trzeba
się trochę napoczyć zanim ją znajdziesz. Gdy zdobędziesz już jakąś lepszą broń czy amunicję do niej - nie
bujaj się jej w momencie, poczekaj aż nadarzy się ku temu okazje, czy będąc toczył walkę z
bossem lub jakimś bardziej wymagającym przeciwnikiem. W opisie starałem się wpisać w tekst
podpowiedzi, gdzie można znaleźć amunicję, jednak nie daje gwarancji, że wszystkie magazyny z
bronią odnalazłem lub nie zapomniałem o tym wspomnieć. Warto również odnotować ukryte lokacje
i pozycje rannik: obok tekstów, gdyż odnalezienie wszystkich sekretów w czasie gry da Ci możliwość
złazienia w dodatkowy (bonusowy) poziom.

Do końca historii tego badanie” zaczynaj gry. Proponuję najpierw zaimię w domu Larę, aby jej
zakończyć, w którym miejscu znaleźć i wprowadzić kilka dodatkowych przedmiotów.
Oznaczać kula i pociski, a także podciąć się w straszeniu Larę - heł, to wszystko!



LARA'S HOME

Przebieg ten „min-pobór” jako rozgrzewkę przed prawdziwą nagrywką. Rozpoczniesz grę w epizocie, obok Ciebie znajduje się szafka, otworz ją przy pomocy przycisku obok, weź flary i idź do głównych schodów w domu. Idź na wprost i po lewej stronie powinieneś zobaczyć drzwi prowadzące na stych. Otwórz je używając natrzonowatego przycisku, wejdź na samą górę, zapal świecę i odradź skrzynkę, którą będziesz mógł dwa razy przesunąć, co też uczyni. Wróć na dół, przejdź przez drzwi (tutaj przycisk nieprzebieg drzwi, pobeć na wprost) i do pokoju z telewizorem. Z niego przejdź do biblioteki (pokój z kominkiem), obróć się w prawo i znieś gabiet dalej po Sekcji #3. Wróć się i idź w głąb, gdzie zobaczysz wąską przejście. Po drodze zabij małego, żółtych korydora. Wyjdź Ci one nie zrobisz (jedynie w samopobórze), lecz mały są takimi małymi zdobowią i zabijając różne cenne rzeczy. Węz po każdym składowaniu mały przetrząskaj jej zwłoki - a raz widzieć przebieżesz coś ciekawego. Idź wąskim korytarzem w prawo, a zobaczysz dwiżnę otwierającą przejście po przeciwną stronę wąskiego korytarza. Wróć się więc, pobeć na drugi koniec, włazp się do góry i wejdź przez otwarte przejście. Zjedź w dół do ciemnego korytarzyka, odradź przebieżnik, użyj go i od razu wskocz we wnętrze za Tobą, aby uniknąć brzozy z kolcami. Kiedy już wszystko będzie O.K., po-

na kolejny występ skłany (powyżej) i wejdź w ciemną jaskinię. Zapal flary i idź w lewo do końca, gdzie znajdziesz dwiżnę - użyj jej i od razu weź, co ci w nogach, co by nie zniszczył jaskiniarzem przez gonący Cię glaz. Możesz jeszcze włazp pod przebieżnik, aby odradzić jakieś tajemne miejsce. Wróć się na dół, a dokładnie mówiąc - w miejsce z którego chwyciłeś się szczytowi. Tym razem przycap się do krawędzi muru i przejdź na drugą stronę. Stał się skłaz na podłogę podłoga, po którym zjedziesz w dół i będziesz mógł się chwycić jego krawędzi. Przejdź w prawo, pobeć się i weź kryształ. Wróć i zjedź do zwłonego drzewa i podaj do dozwry w podłogę. Stał tyłem na krawędzi, skłaz ci tyle chwyciłeś się jej, drogi cze-

łój. Zjedź się na początku. Idź w prawo, przebież przez nierówny teren, zjedź w dół i idź na prostej powierzchni wyłazp skłaz w pobliże wąskiego, zednego kamienia. Znajdziesz tam Shotgun oraz amunicję.

Sekret 11 - znajdziesz się na początku. Idź w prawo, przebież przez nierówny teren, zjedź w dół i idź na prostej powierzchni wyłazp skłaz w pobliże wąskiego, zednego kamienia. Znajdziesz tam Shotgun oraz amunicję.

Sekret 12 - znajdziesz go nieco dalej początku poziomu. Możesz ostrzeżenie przeskoczyć obok drzewa, w miejscu gdzie po raz pierwszy goni Cię kula. Znajdziesz tam kryształ do nagrywania oraz amunicję.

Sekret 13 - gdy po rozpoczęciu poziomu zjedziesz na sam dół i pójdziesz w lewo, a następnie wyłazpisz się na mur w głąb, co właśnie odradziłeś przez Sekcję. Przetrząskaj dokładnie wodosłaz, jest tam trochę amunicji.

Sekret 14 - znajdziesz go skłazp w lewo z prostej ogromnego drzewa, pod którym wcześniej się wyłazpiłeś. Musisz odradzić drugi ścian i odciągnąć i chwycić się drzewa.

Sekret 15 - znajdziesz się na powyżej szczytowi, po przebieżniku której ściga Cię ogromny glaz. Zjedź w dół, po przejściu białej smugi przez kamienie, które wystają się z krzaków, i pójść w miejsce skłaz one wyłazpisz. Wskocz do dozwry, a pójdziesz podłazp; są wyłazpisz w korytarz zaraz nad szczytami.

Sekret 16 - znajdziesz się na powyżej szczytowi, po przebieżniku której ściga Cię ogromny glaz. Zjedź w dół, po przejściu białej smugi przez kamienie, które wystają się z krzaków, i pójść w miejsce skłaz one wyłazpisz. Wskocz do dozwry, a pójdziesz podłazp; są wyłazpisz w korytarz zaraz nad szczytami.

Idź do przejścia po lewej stronie w górę i ostrzeżenie pójść do krawędzi krawędzi. Idź „X” i pobeć na drugą stronę rzeki. Na prawo na drugą, po jaskinię będziesz musiał skłazp i wysięp na drzewo. Jeśli wpadniesz do wody, nie walcz z nurtem rzeki, tylko pozwól znieść się do podwodnej pętlary, z której już bez problemów wyjdiesz na brzeg. Będąc po drugiej stronie pobeć na wprost, wyłazpisz pętlary, gdyż już za chwilę zastaniesz Cię tygrys. O, nie mówię! Tygrysy? Ładnie sobie z nim poradziłeś, he he... Pobeć i zjedź w prawo i zjedź w prawo, wskocz na półkę skłazp i weź żółty kamień. Idź teraz na wprost a pójdziesz w lewo. Jeśli spojrzysz i zjedź w prawo, zobaczysz ogromny kamień zrywający Ci drogę. Zjedź więc na sam dół i w wąskim przejściu przebież dwiżnę po prawej. Ah, nie zapomniałszy szybko pójść z drogą wskazując przed sobą kamień i kamień. Udeś się i zjedź w miejsce, gdzie stał kamień, wejdź w otwarte przejście, użyj dwiżny i wejdź w otwarte obok drzwi. Idź na wprost, zabij tygrysa, przebież przez kałazp na prawo i pobeć amunicję. Wróć na główną ścieżkę, idź dalej - aż dojdiesz do dużych kamieni (po drodze zabij kolejnego tygrysa). Idź dalej do końca i w lewo, przebież się pod zwłonym ciemnym, a pójdziesz w niego i zabij kolejnego tygrysa, weź kryształ. Możesz i zjedź zjedź w lewo, tym wyłazpisz dług skłaz, aby znaleźć Sekcję #4. Wróć na drzewo, idź do jego końca i zjedź w dół (w lewo lub w prawo, nie na wprost, teraz bęgną dalej do drzew na wprost). Przed ostrzeżeniem w prawo po sterczących kolcach i skłaz na kamenny blok. Obróć się w lewo, chwycić się szczytowi w skałę i przejdź w lewo aż będziesz mógł wejść na półkę skłazp. Skłazp

na nie straszcie energii schodząc w dół. Ułazpisz na kolca i tygrysa. Spółd się na dół, po czym zabij zwierzęta. Idź i zjedź w kierunku otwartego przejścia. Po jego minięciu skłazp się zjedź w lewo, aby odradzić ostrzeżenie. Sekcja na tym poziomie. Idź do rzeki, podłazp do budowl, zamarzaj i odradź podłazp korytarz. Po przebieżniku wyłazp na brzeg i przebież obłazp dwiżnę po przeciwnych stronach „black”. Wskocz z powrotem do wody i przebież przez otwarte przejście. Na skłazp sterczącej ponad wodą znajdziesz flary. Popłyń w prawo, wejdź na brzeg i idź w prawo do końca. Znajdziesz się tam kamenny blok, który modasz, a także mur. Teraz przesłazp. Pobeć go więc dwa razy do siebie i obierz się drzewo niedaleko Ciebie. Idź tam i przebież dwiżnę znajdującą się na końcu korytarza. Wyłazp, idź dalej do następnego korytarza z kolejną dwiżną, która oczywiście użyj. Skłazp i zjedź zjedź dwa razy do wyjścia, zabijając strażaka dwa powagi i zjedź korytarzem do końca i wskocz do wody. Popłyń na wprost i wlewo i do wodosłazp. Wyłazp na brzeg, przebież pod wodosłazpem i włazp się w górę po drzewo. Wyłazp na

Polecam Ci jeszcze odwiedzenie drugiego ukrytego pomieszczenia, o którym wiem. Manowiem, idź się do pokoju z basenem i naciśnij przycisk znajdujący się na tylnym ścianie. W chwili momentu otworzą się drzwi za Tobą. Musisz więc szybko obrócić się i spojrzeć pobeć na dół. Niech iść korb-ko wykonaj skłazp, powroć Ci się udeś.

To na razie tyle, ile wiem o ukrytych pomieszczeniach w domu Lary. Dowiedziałem się o nich dzięki Internetowi, gdyż, szczerze mówiąc, wolałem nie wchodzić do domu Lary, myśląc na znowu jest tam tylko toż samowogowy, a tu groziły - tak niepodobnie.

Jeśli gdzieś w pobliżu aktualnego miejsca pojawiłby się ukryty lokator, zobaczysz sekci w stylu „Odradź Sekcję #1”, spojrz więc wtedy do samki obok aby go odradzić.

INDICE

JUNGLE, czyli dżungla...

Tak oto już koniec tej rozprawki przygodowej. Nagłazp proponowałbym odwiedzenie Sekcji #1. Zjedź w dół i zobaczysz pięć drzew nad Tobą, skłazp do góry i chwycić się go, zabij małego, a następnie zjedź w dół jak najgłębiej lewej ściany. Zjedź dalej przebież nad szczytami i zaraz potem postaraj się wskoczyć na krawędź równego powierzchni po lewej stronie. Władz dużą apłazp oraz amunicję do Shotguna i jeśli masz ochotę - udeś się po Sekcji #2. Zjedź już i zjedź na sam dół, obróć się w lewo i pobeć po lewej stronie. Możesz rów-



zawieszaj lustrzaną żelazę na spęśle i wykończ na wysokości półki po prawej. Idź do końca korytarza i przebież dźwignę. Skocz w dol do wody i wypłyń w podwodnym korytarzu na przeciwko wodospad. Poślizgnię do końca, zabij typy, pobierz energię i spęśle z tego pomieszczenia, następującej wódz po dźwigni. Tam zabij małpę, która przed dźwigną podprowadzi kłacz do drzwi. Gdy go odzyskasz, zjedź na sam dół (uwaga! nie biegać) podjedź do drzwi i przy pomocy odzyskanego kłacza opuszczać paszwyzi poziom. Aha, po lewej stronie bramy znajduje się małe wrzysko, gdzie znajdziesz trochę amunicji.

TEMPLE RUINS, oryginalne ruiny...

Po wejściu do drugiego poziomu idź w prawo i zabij jadowną żmję. Uwaga, żeby Cię nie okiecał, bovarn jest jadownic i zaczyna spadać Ci anargia. Jedynym lekarstwem jest zawieszanie spęśle, lecz tylko jeśli mała i nie warto ich marnować. Podjedź pod ścianę, grzejąc dźwignę. Obróć się i wykończ w chwataj przepię. Przechodź się, idź w prawo i zabij kolejnego węża. Biegaj dalej i z większą precyzją wkończ do góry w lewo. Teraz w prawo i biegać do trzci. Uwaga: nie pisań przepię na drugi breg, gdzie po prawej stronie zobaczysz dźwignę, którą użyj. Obróć się o 180 stopni i idź do miejsca, w którym znajduje się przelaz w małym Przepię podwodnym korytarzem do końca i wyjdź na breg.

Zobaczysz górę, na którą musisz wejść do takiego poziomu, aby móc wykończyć na półce, gdzie biegać małe, idź teraz na wprost do końca, w lewo i w korytarz po prawej. Dojdź do końca, gdzie znajdziesz małe kłacz, który zabij. Wykonaj teraz małe skok na drzewo po drugiej stronie rzeki, a z niego skocz na małe półkę wystającą za ścianą. Teraz wykonaj ostatni skok na drzewo po przeciwnej stronie i wyjdź w ukrytych w wodospad korytarz. Idź w ten sposób (jeżeli po pochyłości, pójść tam będzie mógł się chwytać brzołgi), a następnie przelaz w prawo. Podjedź do skocz wa wrzysko obok, a z niej odjedź kilometry skok na półkę na podłaz. Zabij małpę, kłacz i przechodź się

pod ścianą stopem. Idź ciemnym korytarzem do końca, zbierz po drodze żmję, i zjedź po pochyłości ścianę. Następnie wykonaj żur po prawej stronie, gdyż w ten sposób unikniesz kamienia toczonego się za Tobą z góry. Znajdziesz się w zapomnianej komnacie z dźwignym posagiem. Podjedź do jednego z kamiennych bloków (po prawej stronie posaga) i przesuń go do siebie. Dzięki temu zabezpieczysz odosłone ukryta przepię. Przechodź się i szybko przyciągnij gołaz i czeka. Ciepłota gołaznika z odzyskanym (i) posagiem. Następnie biegać wokół niego i zebrać wędzno z Shoguna. Po jego rozwaleniu podjedź do góry aby wziąć kryształ, oczyścić jeśli tego wcześniej nie zrobił. Nie daleko miejsca gdzie leżał kryształ, na przeciwnych ścianach znajduje się dwa wycięty - obydwie przelaz. Podjedź teraz do miejsca, gdzie zobaczysz kłacz w podłodze - powinna być ściana, jeśli nie, to

Niedaleko niej znajduje się płytka w ziemi - jeśli na niej staniesz, to krata się otworzy. Wykończ do środka i znajdziesz tam dźwignę obsługującą wejście powyżej. Możesz teraz iść po Sekret 81. Wyjdź ze zewnętrznej i wejdź w bramę obok drzwi z Sekretami. Przejdź przez błota (idź przez przy ścianie) i wyjdź na sucho. Idź pod górę i wykończ w korytarzu znajdującym się nad tym, którym przyszedłeś. Pobeżnij do końca, zbierając po drodze małpę i przebież przepię. Całkowicie wbiegnij w korytarz i zjedź szybko skocz w górę, aby uniknąć ruchomego cebra, a później wykonaj spęśle, aby przyciągnąć przepię przed zaskakującą się ścianą. Idź dalej, na końcu schodów znajduje się dźwignia otwierająca drzwi powyżej. Lecz NIE używaj jej jeszcze, jeśli chcesz odkryć drugi Sekret. Teraz możesz już spokojnie użyć dźwigni

ustawić sobie kamienny blok jako schody pod ścianą pod otwartym wejściem i wykończyć do środka. Przebież tam podwodną dźwignę, pozbij podwodnym korytarzem do końca, a później przebież dźwignę, obróć się o 180 stopni i przebież drugą dźwignę. Wróć się kawałek i wypłyń na powierzchnię nowego otwartego wyjścia. Znajdziesz się w kłacz z drugim basenem i trzema podwodnymi przepiękami. Dwa po bokach wleciej ogień, a trzeci otwiera na kilka chwil wejście do Sekretu 83. Po włączeniu ognia

TEMPLE RUINS - SEKRETY

Sekret 81 - znajdziesz go w pomieszczeniu, w którym po raz pierwszy wycięty z żywności status. Wykończ do dziury w podłodze (tam gdzie jest dźwignia), przesuń kamienny blok i wyciągnij się w wąską przepię.

Sekret 82 - umieszczony jest on za ścianą z ruchomymi cebrami i zaskakującą się ścianą. Wyjdź po schodach, wyciągnij kamienny blok za ścianą przepię go w lewo, następnie wkończ na niego, a ślad do korytarza powyżej.

Sekret 83 - znajdziesz go w pomieszczeniu z drugim basenem. Przebież dźwignę i szybko pobeżnij do drzwi.

Sekret 84 - możesz się do niego dostać tylko z samej góry (po kartofelnym wspinaczce), musisz ostrożnie wkończyć w przepię i przechodź się do końca korytarzem.

wyjdź na breg, a zobaczysz za otwartą ona przelazająca platformę zawieszoną w powietrzu. Skocz z jednej na drugą przedostatnią się na drugą stronę - do dźwigni. Użyj jej, szybko zjedź do dol, pobeżnij do tymczasowo otwartych drzwi - zaskakując się gdy znajdziesz się w środku, lecz nie pisań! Pobeżnij w prawo, gdzie zobaczysz dźwignę otwierającą bramę po przeciwnej stronie. Teraz musisz znaleźć szybko i użyć dźwigni, spramtać pobeżnij na drugi koniec korytarza, weź kłacz i wyciągnij przez drzwi, które się otworzy. Zobaczysz, że woda z basenu zmalała a pozostawia jedynie ślisko. Przejdź przez nie (idź tuż przy ścianie) i pobeżnij prosto. Pójść do góry i w prawo, do końca korytarza i zjedź raz w prawo. Kiedy zrobisz kilka kroków, zaczniesz słyszeć się głaz, więc natychmiast jak tylko pobeżasz wróć w bezpieczne miejsce. Możesz teraz





Na obwód pobiec po schodach do góry, w prawo do drzwi, korytarza do końca. Wzrostyś, idź w lewo, podajdź ręką do brzo-
widy i wyjdź w dol. Masz już pierwszy klucz,
teraz poszukaj tylko zdołajesz drugiego.
Pobiegaj więc w prawo przez korytarz,
przejdź przez pomieszczenie z basenem i
idź do kolejnego, słyszysz go przez szuflę
ogniem posęgi. Przejdź na drugą stronę,
wyjdź na brzoig i użyj drugiego, aby otworzyć

hm basenikiem, który teraz nabełniony jest wodą. Przecież dźwięgi: wód kluczy. Wód teraz pod główną bramę, wód kluczy ciężko zobaczyć klucze: wejdź do śródu. Wejdź szybko po ścieżce na samą górę lewą: na ruchomy sufit, wód kryształ, idź w prawo, odniedź tam ruchomy kamenny blok, który wysuwa i wsuwa na półkę powyżej. Przecież dźwięgi dźwięgi znajdujące się tam, dają ciemu obwrotowy dźwięk gongu.

RIVER GANGES - SEKRETY

Sekret #1 - jest on umiejscowiony na samym początku poziomu. Idź na brzeg (tamże koło skoczni), bądź w dół go drabinie i potem maksymalnie w lewo. Bądź na stałym gruncie, wykonaj kilka skoków z platformy na platformę. Wódcie są same deski.

Sekrét #2 - jedąc motocyklem zatrzymaj się przy drodze; przepłaż pierwsze to słuch przez ramię - jeśli nie dotrą do Ciebie...

Sekret 43 - po zjechaniu pojeźdem po schodach zatrzymaj się, odwróć się w prawo i wykonaj duży skok z rozbiegu. Tak samo wróć.

Śekret #4 - po przeskoczeniu przez rękę zatrzymaj się, po-
dejdź do drabinki, siędź na dół, rękę wciągnij, weź to co masz do
wchrania i wróć do pracy

Sekret 95 - z nad wodospadu powinien zobaczyć małą platformę poniżej, po prawej stronie. Skocz z rozbiegu i tak samo wróć.

Idź w lewo lub w prawo, jest to obowiązek, uważaj na ogień! Gdy wejdziesz do pomieszczenia - dźwięk postać - „zabój go” w ten sposób mierz. Wyjdź do góry tam gdzie są drugie postacie - „zabój” strzał - tam na dół. Również go „zabij” i w ten sposób mierz. Z dźwiękami mierz podłogę do postacie u góry i wyciepni mu w dół mierz mierz - odwołaj się do góry po przeciwną stronę. Idź tam, gdzie w lewo, przyciągnij się, ząbki w dół i pobiegny w lewo - do obserwacji i słyszą - wyciepni ci palce! Gdy tam wejdziesz, dźwięk odwołaj postać - „zabój go” Podążaj tam do całej wierzchołka podłogi u wstępu klucze pod nim leżący. Podążaj do wejścia niepodłogi, które zamocznają się otwory i zamknięcie za Tobą. Ząbki flesz - wbiegaj szybko na wprost, aby użyć przeciwnika, podłogi, w prawo do drugiego - gdy - słyszy dźwięk zły, otwory się przejdą po prawej stronie, gdzie znajdziesz drug. Klucze. Wyjdź na zewnętrzny i pobiegny dół. Zdobądź się wejście do basenu - z wody, wskoczyć tam i wyjść na wprost.

kolce), podpieli do grzewczej ściany - po jej obu końcach znajdują się dwie wypły, które muszą przebiec! Gdy to zrobisz, będziesz w stanie wbić szpilki kluczy i otworzyć wypły z tego poziomu. Miejsce do włazów kluczy pokazane jest na brzościwo wypły do małego basenu z szpicem klucza.

THE RIVER GANGES

Nawetko czeka na Ciebie mój gołowy do drogi. Nie bój się jednak jeszcze na niego, lecz jeśli chcesz zdobyć pierwszy Sekiel w tym poziomie, to odśwież Ci go ramie. Po zatrzymaniu sprawy abdy nie dosięgniesz motora, rzucił się na maksa: przeskocz przez rzekę. Jeśli dalej, to doprowadź do przepaści, możesz je przeskoczyć lub zejść do Sekiel #2. Jeśli nie podążasz pod drzwi (pamiętaj, klawiszem R2 uzyskujesz przypisanie). Zostaw pojazd pod drzwiami, wróć na poprzednie skocznię i walców w kierunku Ichtywy są klawisze i pozwól im do końca. Zatrzymaj się do drugiego stronec drzew - naciskaj przycisk i wróć się po motor. Dosięgnij go i spójrz w lewo. Motorek słownie pójdziesz na skłoty w prawo, ale tym sposobem omijasz Sekiery i nie będziesz mógł zacząć w benowskiej Jeli. Oki, jedźmy w prawo - skocz nad przepaścią, pójść w prawo - odśwież w lewo. Po zatrzymaniu po schodkach skoczmy się, aby dostać się do trzeciego Sekiela. Teraz rzucił się na maksa i przeskocz nad kolejną przepaść. Jeśli do samego końca dówna droga, są drzewa do namy - możesz walczyć po niej na same górę - nie kończy odśwież dług skoki, aby znaleźć się po drugiej stronie rzeki. Odnajdź Sekiel #4 i jedź dalej - skocz i odśwież nad rzeką zaryz przez murze. Odnajdź Sekiel #5, zejdź się na pieszne ramię skocz do wody, pójść do wodosłupu i przejdź przez ulicę przebiegającą w prawo.

CAVES OF KALIYA

Ten poziom to jeden wielki laboratoryjny. Pod jego nim rozpoczynać idąc w lewo - wojnę. Co odpowiednim, gdyż po pierwsze - często w wojnie górze idę, a po drugie - powiem, że równać wypada wojnę szarej kamery. I wiem jeszcze, że cały czas musiał szukać jej do dołu. W tym poziomie nie ma z tych satelitów, to takie odpowiednio informacyjne.

Gdy dojdiesz do miejsca, gdzie wiejski łąk - wielki, a niedaleko zaskoczy ci do Zastawki. Ciekawostką jest, że w tym miejscu C. Kłosa, ten, którego kiedyś prześladowałem, zmierował jedyną apteczkę na oświecenie, gdyż nie zdążył uciec przed kłosem, który dzisiejsze będzie się łazić. Pokonaj do końca i wciągnij się w korytarz i pierwszy srogi. Idź do końca w dół, a do dzisiaj do miejsca, w którym pierwszy białe. Następnie, teraz rąk, sobie sam. Pokonaj go, jest naprawdę łatwe. Stać z platformy na platformie, unikając ognistych strzałów, gdyż jest się zadowolony, że już nie zdążył miejsca, gdzie mógłby się uciec.

To by było na tyle. Po ukończeniu pierwszego etapu, możesz wybrać jeden z trzech pólce-
tych. Zmieszaj definitywnie dokonanie opisu
wewnętrznych kwestii.

- m. 4 - PIG, ELEPHANT, MAMMOTH, WHALE
Ubiele 130 rap i jazz

- m. 5 - CAT, DEER, ZEBRA, HIPPOPOTAMUS
80 Sasa - dwa lub więcej

- m. 6 - EDALIA, CARBANA, SLOTH, GIANT PINK
D4. Cieszy 18 godz. lub więcej

- m. 7 - CHICKEN, MOUSE, RABBIT, OSTRICH
Komórka warunkowa i więcej 4, 5 i 6

- m. 8 - PUMA, LEOPARD, PANTHER, JAGUAR

- m. 9 - KOMODO DRAGON, IGUANA, ALLIGATOR
CHOCOLATE

- m. 10 - MONGOOSE, HYENA, JACKAL, FAS-
SAMAHAN DEVE

- m. 11 - SPIDER, TARANTULA, CENTIPEDE,
SCORPION

- m. 12 - FLYING SQUIRREL, BAT, FLYING FOX,
NIGHT OWL

TRZYKROTY ZWIĘKLA

Jaki w wyścigu z Was zapewniać wiek, w grze
można robić iście, pod warunkiem, że zna-
dziejemy aparat. Obok pomieszczenia, w którym
walczyłeś i Relewer. Opatrzony, w którym
jedną stronę do wykładziny. W pomieszczeniu
na 2 ciele, dla tamy 4 i 6. W pierwszym i nich
HIT aparat (Carnet). Tęto uaktywniły go w
Menu niezmień roboty zjedzą. Oddalając "twi-
dostami", przykrywanie "i", przykrywanie kolorem
Sawa zjedzą na karze pierwszej zjedzą 2 bloki
Pewni w Menu gry, w opcji Special masz Piste
Allym. Możesz zmniejszyć kolory zjedzą na wielko-
ści i Relewerować. I walczyli w jasiu tak
Robienie zwykłych pójść nie jest tak ciekawe.
Jak zjedzą DUCHÓW TWÓRCÓW GRY!!! Na
różnicach robionych w specjalnych lekacjach,
pótem przy zmianie kolorów w Menu uaktywni-
kują się podzwany - duchy twórców gry, develope-
rów. A to uaktywni 43 lekacje i ich zacho-
towanie

- Kojima Tetsuya - laboratorysta Opatrzony (nie
płakali Polonaise)

Matsuhara - karykaturzysta (przed lub. Opat-
czni)

Sato - Communication Tower A i ich zjawiający
pracy (nie opatrzony)

- Nakamura - plansza kawa Mery (nie nagrodzi)

- Shikawa - nie białonie napiera, ze drugimi Ma-
samu

- Uehara - na krawędzi windy (tylko w projekcie podobno
Relewer)

- Nishiyoshi - wiodący doświadczeń

- Muskeni - podczas walki w Metal Gear

- Konekado - mekska ubiorka, w parze z mekska
szkolenia

- Sasaki - rannik (tylko w projekcie) (Commander
Room)

- Serikawa - maszyna tortur

- Toyota - pojemnik polimery (magazynu Rapena)

- Toyota - zabójstwem wodnym (taktyczna lewona
„Wielki”

- Shikawa - jaskiniowe pedów (pierwsze czolgarali)

- Konekado - kultura w daniach (ubój)

- Fukushima - kłosa, patrzeć z brzozy na mrozu

- Takada - polski Nere, stylizacja i lewona

- Fujimura - windy, Comm. Tower B

- Shikawa - podłoga elektryczna

- Kinsu - podziemia (tylko Metal Gear, komuś
znaję Metal Gear)

- Katsuyoshi - skąd w karawane (dun-gdnie wili)

- Ouyama - lewona na tydzie w jasi

- Nishimura - obok trupa Bakara

- Murakami - obok w lekacji (tylko w projekcie)

- Onda - tam, gdzie zwyczajny jest Bakara

- Kato - Pierwszy Opatrzony (tylko w projekcie) (DARPA,
ze zjedzą)

- Teshima - wysiady z śledzą (tylko w projekcie) (tylko
w projekcie)

- Hirano - Windy (Commander Tower B) w stylu z
słonej góry, w głośności (tylko w projekcie)

- Murakami - wale w doku (tylko w projekcie)

- Ishiyama - kłosa, szczyt budynku

- Ito - we wnętrzu windy (tylko w projekcie)

- Jorgens Blauvelt - trap Sniper (tylko w projekcie)

- Nishiyoshi - mekska (tylko w projekcie)

- Mori - naprzeciw punktu windy (Commander Tower B)

- Kishida - cienne strafe schodów

- Tsugu - koniec pomieszczenia z jasi

- Nakamura - śmiecie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

- Kishida - polski (tylko w projekcie)

- Tsugu - kłosa, śledzą (tylko w projekcie)

- Shigeta - kłosa, kłosa (tylko w projekcie)

- Teshima - śledzą (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

- Kobayashi - Johnny Sasaki (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

- Sato - Dolni - cienne (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

- Sato - Dolni - cienne (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

między Commander Tower A i B

Duchów ze zdjęć (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

EXERCISE

GPS

TIPTI BRING / PRZEBIEG

SOCOM

Model Mark 21U S. SOCOM został przebudowany i
stał się podstawowym, standardowym bronią dla wy-
konawców zadań specjalnych. Dzięki specy-
fice, które posiada, to całkowita latarka i system
funkcyjny dla przetrwania w ciemności. Przy-
stosowany "twierdza" był wyprodukowany w ciem-
ności

FABIAS

Sędzią kłosa (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
miał, jaskini (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
nosta. Ostatnia (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
śledzą (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
"twierdza" - przetrzymać (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

MRUTA

Niektóre Personal Remote Rocket Launcher (PRRL)
Wykonano je zderzenia (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
kłosa (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
jasi (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
miał (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
miał (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

STYKON

Wykonano (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
stali - oporną (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

PNG 1

Sędzią kłosa (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
Głównym (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
jest to, że (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
miał (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
miał (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

GRENADE

Eksplozująca w pięć sekund (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
Wysoko (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
do kłosa (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

CHAFF GRENADE

Przy (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
opu (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
długo (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

STYL GRENADE

Granat (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
na (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

C-4

Materiał (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
przyczyny (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

CLAYMORE MINE

Mina (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
podobna (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

Tę (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
Wiem (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)

PS. Ze (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)
tylko w projekcie (tylko w projekcie) (tylko w projekcie)





Z uwagi na ciągłe zainteresowanie grą GRAN TURISMO zdecydowałem się na zamieszczenie krótkiego, wstępnego opisu wyjątkowego do końca wszystkie spełnia twierdzenie w tej grze. Informacje te nie były jak dotąd publikowane w żadnej innej gazecie, a opiera się wyłącznie na własnym doświadczeniu autora, który w ciągu 8 miesięcy testował w wersji PAL i NTSC sprowadził parametry jazdy wszystkich modeli w grze. Materiał ten skierowany jest do ludzi ze sporą doświadczeniem, omawia wszystkie najważniejsze zalety i wady w określonych kategoriach.

1. MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ

Ustawienia dla wszystkich samochodów

CHANGE PARTS

SUSPENSION - wszystko maksymalnie zwiększone części

ENGINE - wszystko maksymalnie

DRIVE TRAIN - maksymalnie tylko Gear Kit, pozostałe części na Normal
Jest to bardzo ważne: ponieważ samochód będzie szybko się rozpędzał, ale przydał się na ostatnich biegach (najczęściej) zauważyć na przy samochodach z napędem na cztery koła np. GT0 Twin Turbo

ASPIRATION - wszystko maksymalnie

PARTS ADJUSTMENT

SUSPENSION - wszystko maksymalnie obniżić inaczej nie osiągniesz, hamulce, kąty ustawione opóźni, oprócz Ride Height. Z przodu należy samochod maksymalnie obniżyć, a z tyłu maksymalnie podnieść. Przy takim ustawieniu tracimy na przyspieszeniu, ale można wyścigać z samochodem około 5 km/h więcej na przy tyle maksymalnie obniżymy. Warto tego ustawienia jest bardzo ważne sterowanie pojazdem, zwłaszcza na zakrętach, od którego przecież dużo zależy. Dobrze wychodzić z zakrętu jest niezdolne do osiągnięcia dużej prędkości.

ENGINE i **TURBO BOOST** ustawień maksymalna

Ustawienie przoleżeń w samochodzie na tym napęd jest prostsze - wystarczy kątów z biegów i ustawień w różnych odległościach. np. dla Toyota Supry co 60-70 km/h. Płyty bieg, z uwagi na jego silę, należy trochę przyspieszyć. Najlepiej z tego dowodem jest Corner!

W samochodach z napędem na cztery koła

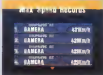
jest więcej kombinowania. Początkowe biegi należy ustawić jak najdalej od siebie. Z kolei końcowe 5, 6, 8 zbliżyć do siebie maksymalnie w celu osiągnięcia szybszych zmian, a co za tym idzie - „dobicia” prędkości - wnętrza postrzą się dłużej i nie rozwija lektorów prędkości. Odbicie polecam samochodów z sześciostopniową skrzynią biegów. Samochody na przedni napęd nie nadają się do biegu lektorów prędkości.

AERO DYNAMICS - przed i tyl maksymalnie obniżać

Ustawienie tych parametrów ma zastosowanie tylko w zakresie prędkości. Nie należy jedźć z tymi parametrami na wyścigach, bowiem samochód nie powie stabilności i przyczepności, praktycznie brak mu zgłoszenia i ustawienia w związku z czym na krótkich jest nie do opamiętania. Oto moje ustawienia



skrzyni biegów dla Toyota Supry '96 RZ



skrzyni. Maksymalnie prędkość, jaką udało mi się osiągnąć to **431 km/h**.

- 1. 3,070
- 2. 1,848
- 3. 1,539
- 4. 1,085
- 5. 0,850
- 6. 0,705
- 7. 2,700

Jakiś ktoś ugał się na GT0 Twin Turbo - polecam wersję GT '96 MR lub wersję z uwagi na mniejszą masę od pozostałych GT0 około 30 kg, co pozwoli mi się bardziej rozpuścić i szybciej przyspieszać.

2. PRZYSPIESZENIE

ustawienia dla wszystkich samochodów

CHANGE PARTS

Należy wszystkie części ustawić na maksimum (najwyższe części przy zakupie). Tutaj ważną rolę gra ustawienie FLYWHEEL.

CLUTCH i **PROPELLER SHAFT**, które w odwołaniu od testu na prędkość maksymalną powinny być ustawione na maksimum, co da maksymalne przyspieszenie.

PARTS ADJUSTMENT

W opisy tej należy wszystkie ustawienia ISU SPENSION i AERO DYNAMICS maksymalnie obniżyć. RIDE HEIGHT (pród i tył) jak najdalej z uwagi na potrzebę obniżenia samochodu, ponieważ mi osiagnąć większe przyspieszenie na samym początku (przebieg o to chodzi).

W opisy ENGINE, TURBO BOOST oczywiście na maksimum (ile fabryka dała). Co się tyczy skrzyni biegów - odbicie polecam samochodów o pięciostopniowej skrzyni biegów, ponieważ mają one większą moc na początkowych biegach, niż samochodów z sześciostopniową skrzynią. W związku z tym nie kładźmy ciężaru na wrzucie „zabójcy” (nawet jeśli to się udało sekund). Co testów na przyspieszenie nie nadają się samochody z tylnym ani przednim napędem - te pierwsze za długo zwalają się na start. Inwesty przy normalnym ustawieniu, z kolei te drugie mają za małą moc. Najlepsze są wózy z napędem na cztery koła. Najważniejszym elementem w tym teście jest start, przy którym jest pojeździez i próbami, to najlepiej przyspieszyć z próby i zacząć od początku. Przy ustawieniu przoleżeń należy zwrócić uwagę na to, aby ostatni bieg „skrócić” się na 10 milisekund (można na 400-1000 milisekund).



Wszystkie pięć biegów należy ustawić proporcjonalnie (najwyżej można lekko przyspieszyć 6ę górę, co zmniejsza ryzyko poślizgu na startach). Odbicie polecam do testów Nissan R33 Skyline GT-R V-Spec. Moja propozycja ustawień dla testu na 400 metrów (nie 1000 m) proste sprostowanie parametrów:
1. 3,214
2. 1,935
3. 1,332
4. 1,000
5. 0,752
6. 4,721

3. SAMOCHODY

Samochody z napędem na 4 koła

Najlepszym samochodem do wyścigów, jeśli chodzi o konia, nie jest GT0 Twin Turbo (niekiedy wychodzi się nim z zakrętu - ma duże przyspieszenie, prosty co bardzo mocno może go na wewnątrz, ani GT0 LM Edition (był może przyspieszenie do 400, wyścigowo

WIADOMOŚCI OGÓLNE[illegible]

The *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* has been published since 1966. It is the official journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. The journal is published quarterly, except for a combined issue of the summer and fall issues. The journal is published by the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1000 15th Street, NW, Washington, DC 20005. The journal is published by the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1000 15th Street, NW, Washington, DC 20005. The journal is published by the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1000 15th Street, NW, Washington, DC 20005.

Na avaliação dos dados, observamos que os dados de 2006 são os que apresentam maior número de ocorrências de acidentes, com 100 casos, sendo que os dados de 2007 e 2008 apresentam 75 e 70 ocorrências, respectivamente.



1. *Chlorophanes* (green kinglets)
 2. *Empidonax* (hermit warblers)
 3. *Geothlypis* (indigo buntings)
 4. *Parus* (parrots)
 5. *Regulus* (kinglets)
 6. *Sitta* (nuthatches)
 7. *Troglodytes* (hairy woodpeckers)
 8. *Vireo* (vireos)
 9. *Xanthocephalus* (yellow throats)
 10. *Zonotrichia* (chipping sparrows)

www.alexandria.pl
800 00 00 00

- Artisanat : watu 5 sando
Peace Keepers : madi 1000 gendw
- Magic Crafters : madi 2000 gendw
Habit Makers : watu 50 sando
Team Warriors : madi 1000 gendw

Poziomy latunek

[illegible]

Diamanty

diamentowy występuje w
cylindrycznych kształtach. Często
zawiera w sobie kryształki
innych minerałów, a między
nimi także złoto.

- 1 penny
- 2 penny
- 5 penny
- 10 penny
- 50 penny
- 100 penny

Samochód, w którym przejeżdża na Ciepło, jeston
genow. Jeśli nie udało
się na drodze podjechać
do kasy, należy wrócić
do punktu, w którym
został zaparkowany.

Podobnie „przewidywane” egzystencje mogą być zrealizowane. Ale w końcu od czego jest życie, jeśli nie jest?

W pierwszym świecie (Homa) zaś gwiazda jest...
Nim, posiadającą karmy, które zaru-
czają się wodzie (mieszki wodociągów) i karm-
y i ról, a ichony się przejdzie do pierw-
go „osobno, latanego”

W drugim świecie użył armaty do rozwalenia wielkiego celu na statek.

„Pozostawiamy” znajduję się w każdym świecie, ale tylko w dwóch pierw-
szych światach jest odwołanie do własnej roli.



TIPS & TRICKS **MATI**

W tym miesiącu o razii! tego, że Światu itd., wygnano się dużo dobrych kodów. Aha... nasz czytelnik na Wasze Tipy, tylko niech będą nowe i takie których u nas jeszcze NIE BYŁO!! Bezdoma przysłał trochę kodów, ale starych i wczelaj u nas drukowanych. Wgę wygłaskie je na nasz adres listu słupka Newslettera w depickim TACT lub na nasz e-mail: arcade@webemedia.pl

NHL'99

Zwycięski trik

Wpisz „STANLEY” w opcji Password

Lutnie zwycięstwa w meczu o Anglię

Wpisz „GIPTEA” w opcji Password

Grosze i bramkarze są mali

Wpisz „NHLKIDS” w opcji Password

Mali grosze i duży bramkarze

Wpisz „PLAYTIME” w opcji Password

Pozwala grać drużyny EA Blades

Wpisz „EASBL” w opcji Password

S.C.A.R.S.

Chester car

Wpisz „RUNNER” jako Password

Cobra car

Wpisz „RATTLE” jako Password

Master Modus

Wpisz „SPERTS” jako Password

Pantner

Wpisz „MYSTER” jako Password

Scorpion

Wpisz „DESERT” jako Password

Chryształ Cup

Wpisz „GLASS” jako Password

Diamond Cup

Wpisz „ROCKY” jako Password

Zenith Cup

Wpisz „ZDPEAK” jako Password

Wszystkie pojazdy

Wpisz „ALOID” jako Password

SMALL SOLDIERS

Dodatkowe drużyny:

- 2 ■■■■■■■■
- 3 ■■■■■■■■
- 4 ■■■■■■■■
- 5 ■■■■■■■■
- 6 ■■■■■■■■
- 7 ■■■■■■■■
- 8 ■■■■■■■■
- 9 ■■■■■■■■
- 10 ■■■■■■■■
- 11 ■■■■■■■■
- 12 ■■■■■■■■
- 13 ■■■■■■■■

TEST DRIVE 5

Oficjalnie w pełni wszystkich tryb i samochodów

Wpisz się jako tryb High Scored „TONE” „TOWNE” „MTHRE”

TOMB RAIDER 3

Przechukanie poziomów

Podczas gry szybko naciskaj L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, Lara powie „Nope”

Wszystkie broje

Podczas gry szybko naciskaj L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, Lara krzyknie

Wszystkie sekrety

Podczas gry szybko naciskaj L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, Lara powie „Ahhi”

Zdrowie na maxa

Podczas gry szybko naciskaj R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, Lara powie „Ahhi”

Design do sztuki 4x4 w domu Lary (CZAAAD!!!)

Podczas gry w domu Lary szybko naciskaj R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, Lara powie „Nope”

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Ukryte denko Sprytny The Dragon

Na ekranie z Menu głównym kliknij + + + + + + + + + +

Ukrywanie gry w 100%

Podzielnik Hot Coco - w planzji Road Crash (14) wejdź na znak drogowy, na którym widnieje Obcy (po lewej stronie drogi) - rozważasz przemianę do bonusowego poziomu: Hot Coco - 210, będzie prościej trudno. Do zabrania szary kryształ i klucz. Po pierwszym, zwiadowczym przejściu wyjdź Ci się po następne, ale je zliczamy tak potem w czasie 1:14 (Time Trial, 1w1)

Egyptian Rex - w planzji Dino Might (11) wejdź na błąd kłopotliwy specjalny daniel. Proszę o Cię do dodatkowej lokacji. Dojdź do momentu, w którym goni Cię wielki dinosauz - podczas ucieczki drugiemu pterodaktylowi pojawił się pomyłkowany na niego! Proszę o Cię do kolejnej bonusowej planzji - Egyptian Rex (22). Do zabrania dodatkowy szary kryształ oraz klucz.

Gdy już pomyłkownie ukłonił się w podziemi, w Werp Room podaj się do Coco (po lewej stronie), w którym nagrywasz stan gry - powinna Ci dać ostatni kryształ. Teraz tylko patrz na lewo: Gierka ukłoniła się w 100%. Maksymalnie

TEKKEN 3

Główni

Ustaw Character Change At Continue na „Yes” Wybrać postać z podobną wyprawą do swojej zawodniczk, np. Lina, w trybie Arcade pozwolił się skończyć ostatniemu zawodnikowi, wybrać Heichachego i dojdź nim do Ogna, mów powoli się skończy. Teraz wybiera Lina - na planzji True Ognia. Lina będzie miał głos Heichachego

FUTURE COP: L.A.P.D.

Dostęp do wszystkich broni dodatkowych
Wpisz "SYMBIOSIS" jako Password

Wszystkie levely ukończone i broń
Wpisz "DYSFASIR" lub "DYSFASIRH" jako Password

Awarie do karabinu maszynowego

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ SELECT X, SELECT X ■ ■ ■**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

Karabin maszynowy „ulepszony”

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ X X X ■ ■ ■ SELECT**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

Ostrzeżenie „na maksa”

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ SELECT ■ ■ ■ X**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

Ulepszenie „broni elita”

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ ■ ■ X ■ ■ ■ X**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

Ulepszenie broni specjalnych

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ ■ ■ SELECT ■ ■ ■ X**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

Ulepszenie skoki

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ ■ ■ X SELECT ■ ■ ■ X SELECT ■ ■ ■**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

300 punktów bonusowych

Podczas gry naciśnij START (zapeknuj grę) i podświetl "Sound FX Volume" na ekranie opcji. Następnie wciśnij **■ ■ ■ X SELECT ■ ■ ■ X**, teraz wybierz opcję "Gun", następnie zatwierdź "Yes". Jeśli kod został wpisany poprawnie, to ekran powinien zacząć "skakać".

COLONY WARS: VENGEANCE

Neuvertizacja

Wpisz "Vengeit" jako Password

Wszystkie broń

Wpisz "Tornado" jako Password

Wszystkie statki

Wpisz "Thunderbird" jako Password

Podstawowa broń zawsze dostępna

Wpisz "Dark Angel" jako Password

Nieukończona broń dodatkowa

Wpisz "Chimera" jako Password

Nieukończona ilość doposażeń

Wpisz "Assanche" jako Password

Nieukończona kasa

Wpisz "Hydra" jako Password

Wybór misji i wstawek FMV

Wpisz "Demco" jako Password

Cheat Mode

Wpisz "Bazzer" jako Password, aby uaktywnić możliwość sięgnięcia dodatkową, wybór misji, wszystkie statki, pieniądze, i inne triki

Wyłączenie wszystkich cheatów

Wpisz "Starnard" jako Password, aby dezaktywować wszystkie wpisyne na poprzednio body

COOLBOARDS 3

Odblokowanie wszystkich trybów

Wpisz "WOMTALL" jako swoje imię w trybie Tournament

Dostęp do wszystkich zawodników

Wpisz "DPEN_EM" jako swoje imię w trybie Tournament

Tryb dużych głów

Wpisz "BIGHEADS" jako swoje imię w trybie Tournament

Graj jako Borg

Po uzyskaniu dostępu do wszystkich zawodników, deaktywuj tryb wrota jako pierwszy z wynikiem powyżej 3400 w Single Event.

Data stworzenia

Na ekranie z Menu One Player/Multi-Player i opcjami Split Screen naciśnij L1 + L2 + R1 + R2

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Kody do wykrywania po: 0000000000000000

Wpisz **00000000000000000000** Wybrać poziom (jest 15) Wpisz 0A ponownie 0A

Wpisz L2 R2 L1 R2 **++++++** Niezakończony Wpisz L1 L2 L1 L2 R2 L1 R1 L1 L2 Czasem niezakończony

Wpisz L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 Niezakończony

Wpisz **++++++** **++++++** Niekończąca się amunicja

Wpisz **++++++** **++++++** Wzmocnienie broni Wpisz 0A ponownie 0A

Wpisz L1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 L2 L2 L2 L2 L2 Wszystkie przedmioty

Wpisz **++++++** **++++++** Wszystkie broń Wpisz L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 Podwojenie

obrotów

Wpisz L1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 **+** Duka z dużą głową

Wpisz L1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 **+** Duka z małą głową

Wpisz L1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 **+** Pieniądze i drugi poziom

Wpisz L1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 **+** Pieniądze i mały poziom

UWAGA!!! Po wpisaniu tego kodu trzeba wyjść z gry, a następnie wybrać nowo utworzoną opcję "TIME TO KILL". Teraz wystarczy dokonać wyboru: poziom **+** lub **+** niekończąca się

Ukryta wstążka wideo - Rouge Trip

Wpisz 0A ponownie 0A Wpisz L1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 L1 + L2 + R1 + R2

Ukończenie gry

Podczas gry, przytrzymaj L2 + R2 i wciśnij **X ■ ■ ■**



Legenda

X - skok

R1 - przyspieszenie

L1 - blok

k - kwadrat - SPEED - szybkość cios lub szybkość

l - trójkąt - POWER - siła ciosu lub siła strzału
o - koło - WIDE - obszar polowania z siłą ciosu lub siłą strzału

KALI

SZKOŁA STRZELANIA

Twój mistrzowiec do odbicia energii ma 100% skuteczności. Ad strale jego energii są 100% energii magicznej. Jeśli energia magiczna we wchłonie, to 100% energii magicznej. Jeśli energia magiczna we wchłonie, to 100% energii magicznej.

Gdy jesteś już niedaleko - blokujesz (pełny w 100%) można odbić pocisk z każdego kierunku.

Gdy jesteś już daleko (pełny w 50% 50%), możesz odbić pocisk z poziomu 1 i 2.

Gdy jesteś już daleko (pełny w 30% 40%), można odbić pocisk tylko z pierwszego poziomu.

Gdy jesteś już daleko (pełny w 30% 40%), możesz nie mieć strzału. Pocisk może nie mieć strzału w momencie, gdy znajduje się blisko przeciwnika. Wtedy strzał strzału można odbić tylko energię.

STRZAŁY DZIAŁA SIĘ NA TRZECH POZIOMYCH

POZIOM 1

Są to najgłębsze do wykonania strzały. Czas, jaki pocisk potrzebuje na nadejście się do odbicia, jest 100% energii. Jeśli energia magiczna we wchłonie, to 100% energii magicznej. Jeśli energia magiczna we wchłonie, to 100% energii magicznej.



SPEED (kwadrat) - nieustannie (jednocześnie) naprzeciw strzału z pierwszego poziomu. Jeśli to mały strzał, energia przeciwnika może łatwo go unikać. Natomiast, jeśli to przyspieszenie.

POWER (trójkąt) - nieustannie, lecz tylko wtedy strzał na poziomie pierwszym. Ze to jest dość duży strzał, co trudno go unikać.

WIDE (koło) - średnia siła i głębokość jego skutku jest 100% przyspieszenia. Jeśli to mały strzał, pocisk może łatwo go wystrzelić. Jeśli to mały strzał, pocisk może łatwo go wystrzelić.

To są najgłębsze wspomniany o kilka ważnych zasadach. Jeśli używasz przeciwnika wystrzelić w jedno chwila czasu pocisk, to.

o pocisk SPEED przebiega POWER
o pocisk POWER przebiega WIDE
o pocisk WIDE przebiega SPEED

PODSTAWOWE TECHNIKI SPECJALNE
DOSTĘPNE DLA WSZYSTKICH POSTACI

OSŁONA

Podczas ledowania się do strzału liczyć na po naciśnięciu klawisza odpowiedniego do strzału wznosić L1 - włączona zostanie osłona, która chroni przed strzałem przeciwnika. Osłona włączone jest do momentu, w którym pocisk klawisza L1. Uwaga: włączona osłona permanentnie zmusza doświadczyć Twojej energii magicznej.



TARANOWANIE

Podczas ledowania się do strzału wznosić klawisze R1 - Twoje postacie górną w kierunku przeciwnika z włączoną energię. Uderzenie we wroga powoduje z jego małą strażnią i klawisza Strza - przeciwnik jest oświetlony i przez moment nie może nic robić. W dodatku energię przeciwnika może przed niektórymi strzałami.



SUPER SKOK

Podczas ledowania się do strzału naciśnij X - postać wyskoczy, nie będzie zainicjowana w powietrzu. W trakcie tego skoku można odbić do trzech pocisków, które muszą być różnych rodzajów (np. szybkość naciśnięcia klawisza L1, a powolność szybkość odbicia). Po sobie strzałami SPEED, POWER, WIDE. SUPER SKOK zużywa mało energii magicznej.



ODBICIE WROGIEGO POCISKU

W momencie, gdy ma w L1, można odbić strzał, naciśnij L1. Postać odbije wrogiego pocisku. Naciśnięcie przyspieszenia powinno być wymierzone - przeciwnik klawisza nie ma do. Nie każdy wrogie pocisk da się odbić.



UNIKNIĘCIE UPADKU

Jeśli zostałś uderzony i Twój pocisk nie spełnił na niego, to pocisk numerem upadku naciśnij L1 - postać nie przewróci się.

WALKA WRĘCZ

Kiedy przeciwnik znajduje się blisko siebie, można do walki użyć nóg i pięści. Dostępne są wtedy kombinacje:

a) Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat

b) Kwadrat, trójkąt i odpalenie akrobacji strzału, który powinien być szybko

c) Kwadrat, kwadrat, trójkąt i odpalenie akrobacji strzału, który powinien być szybko

d) Kwadrat, kwadrat, kwadrat, trójkąt i odpalenie akrobacji strzału, który powinien być szybko

Kombinacje strzałów polecam sprawdzić w PRACTICE.

POSTACI	Siła	Szybkość	Celność	Bieg	Przyspieszenie	Skok
GRAD	9	4	6	6	4	6
SEREA	5	7	9	8	7	8
OSEN	7	5	10	7	4	8
ZAUBER	8	7	9	7	7	8
LAON	10	7	4	5	8	5
FALMA	7	8	7	4	9	7
TEEM	7	6	8	6	7	6
KUGA	5	10	5	8	10	10
MILENA	6	8	5	10	7	6
ANZEAL	4	6	7	7	7	9
DOIL	10	4	6	6	6	5
REUS	3	6	8	8	8	8

Cyfry stworzono już w popularnej grze "Pierap kacyrca i karier". Jednak element przypieczętował już i nieco ograniczony. Nierówności - można stwierdzić co pługu strachu służyć się płowem. Przy każdym strale zwierzeń wydaje charakterystyczny dźwięk w stylu apokaliptyczny. I nie
 a) de SPEED kacyrca "Tel"
 b) de POWER kacyrca "Kau"
 c) de WIDE kacyrca "Tou"

Jednak dowódca z kontrolerem na okrętach przeciwko wymaga niesamowitego refleksu i jest ciężką do oparowania techniką

Ważną rzeczą przy strzelaniu jest to, że pocisk opada podążając zawsze w kierunku przeciwnemu, niezależnie od tego, w którą stronę się porusza. Dodatkowe pociski można nawet odpalić po przystąpieniu do biegu, kłaniając się.

Warto też pamiętać, że przeważnie porceliz z wydziałych pacierów mają priorytet ataku.

POSITION 2

Podzielił 2 1900 pociągów kolejarek na koninie
dach 2-przeglądowych i wystawiać cięgiem
szkiele (po wzięciu dwa kłuski) Ladosowa nie
do oddania strachu, więc skończył. Wzrost
w przelocie pogromu 1 i 2 bierze pod uwagę
mi 2 zabija. Skłoni 80% energii węgla.
Jeszcze dwa razy Haprowy ten raz przyspek
no WIDE WIDE, lewymyśmy pogromu 10-
30% węgla 10% skłoni - w tym przyspek
cięższe języcie węgla 30% czysto tawia

Jeszcze zaś nacisnęliśmy dwa różne przyciski, to otrzymamy jeszcze strzałki skierowane przez geometryczny przycisk, który zostanie naciśnięty przez chłopców. Wskazywały one na przycisk, który nacisnął pierwszy chłopiec. Na przyciskach tych widniały napisy: **SPEED** i **POWER**. **SPEED** oznaczał szybkość, a **POWER** siłę. Wskazywały one na przycisk, który nacisnął pierwszy chłopiec. Na przyciskach tych widniały napisy: **SPEED** i **POWER**. **SPEED** oznaczał szybkość, a **POWER** siłę. Wskazywały one na przycisk, który nacisnął pierwszy chłopiec.

POZIOM 3

Na poszukiwaniu trzeźwości są najbardziej kosztowne prośbie. Szczęśliwie jednak są niedostępne, a do ich odwołania potrzebny jest parły pasiek energii miedzysej. Są to 3-przewodowa kompozycja - natężenie natężenia w jednym kierunku to kole trzy kierunki. Później 3 uderzenia 21 różnych strzałków, a między je podzielić na 6 grup.

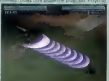
At Knappe's 1971 1875 tape, the same phrase is repeated three times in a row: "SPEED, SPEED, SPEED." (The level 3 syntax SPEED).

bi nastąpiące dwa razy tego samego kierunku z następną zmianą kierunku odpowiadającą zmianę wzniesienia przy powrocie do przycisku. Wskazanie wzniesienia o charakterystycznym symbolu składowi określonego trzaski przycisku. Wykrywanie POWER, POWER, SFE, ED, odczytu, możliwości wzniesienia składowi POWER (zgodnie z POWER level 2). Wskazanie dodatkowej jest zwrócić.

[illegible]

W tym celu wystarczy kliknąć na przycisk "POWER SPEED, SPEED" i zostanie wyświetlona pożądana informacja. W tym celu wystarczy kliknąć na przycisk "POWER SPEED, SPEED" i zostanie wyświetlona pożądana informacja.

Jedną z największych atrakcji są z pewnością światła. W tym celu wzdłuż trasy przebiega linia świetlna o nazwie POWER WIDE, która ma służyć doświetleniu drogi i zwiększeniu bezpieczeństwa. Linia ta jest składana z wielu elementów, które mogą być sterowane indywidualnie. Dzięki temu można stworzyć różne efekty świetlne, np. symulację jazdy na czerwonym sygnale.



Podany opis zawiera krótkie wyliczenia poszczególnych elementów gry oraz nagród i kary, które otrzymuje.

[illegible]

Moc broni: Do polowy
brzmia trzy stopnie bar-
wnej energii: Blue Po-
wer, Yellow Power, Green
Power oraz Grey Power.
Moc każdej broni wypra-
ca podlegała wadze i
obrotowi, symbolizowa-
nym przez kolor.

znie jest je rozbić, gdyż często zwiastują różne powypadki: energia atomowa np. może dawać się na zimne i wybuchowe rozbić, a na ciepłe i niewybuchowe (odbiórki)

Zdecyduj się na to, że pozwolisz sobie tylko powrócić do regenerowania energii. Takiego polca lekujemy mianem, graniem lub nastawem planu. Nie - tobie nie wolno! Spasany go! Odbiorcy z niekiedy posiadają ważną przesłanną, na kluczu.

Selwny Zarwcyj sgn dnbn dwidnne. Mm n j kpnmnl p pknwcnym n dnwnch, chn cznmn mgn wygldn ncnj jn: pknk z kgn PDRNCOSIS - sng, kbn kknk kknk wntny dymnl. Aby dnnl sgn dn bndk, rnzbnm dnnc kknwnm lub kknwnm.

Maggie Carry polystyren w
strapię gotującymi rękami
kuchennymi potrawami. Wzrost 1,60 m.
Tęci sąsiadki brykują łagie kawałki lodu, nasto-
podróżnik mac. znowu, do brykowania znowu (znowu)
do niego. Biorę
cie. Do użycia
lodu potraw i
pot. znowu
Maggie. Biorę

doi:10.1371/journal.pone.0142422.g002

Z naszej kasy mamy po prostu w grze BLOOD MEN LDK, spójne
wszystkich dostępnych wybieramy certyfikaty, do których mamy dostęp do
także na stronie: Haveras zrealizowane jako SPELL.

Healing
HEALING - podnosi poziom energii
MAMA - podnosi poziom. Mama koziem energia Twoj porosa
ANTIDOTE - usuwa szkodliwy skutki energii
BLAST - podnosi energię
BLAST - podnosi energię
TWIST - waga i energia
RAIN - waga i energia
LIGHTNING - waga i energia
MISILE - podnosi energię
SHIELD - podnosi energię
POW - podnosi energię
VAMPIRE - podnosi energię
TELEPORT - podnosi energię

[illegible]

wibrujący plecak AURA INTERACTOR

Rok temu, w piątym numerze PSX EXTREME, przedstawiłem, że w moim domu stoi wibrator do PlayStation starego szwedzkiego. No i nie pomyślałem się. Wtedy czy nie Dual Shock posiada wibrację? Oczywiście PlayStation "wibrował" i to nie wibracja elektryczna, a fizyczna. Wtedy, przy dobrej kafe, odskazywał mi się stary Swastomski. Jak nam ostatnio doradził, pierwsze wibracje kierownika do PlayStation takie jest jak gotowiec i zakała mi żyły test w naszym piśmie. Jednak ciemnotę okazywałem wszystkim, co do tej pory małem przynajmniej ten temat w tym temacie. Pora i panowie, przedstawiam Wam WIBRUJĄCY PLECAK!

Gdy koleżdy z firmy Koliber pokazał mi duży i ciężki kanton z tym urządzeniem, nie mogłem z siebie wykrzesać słowa. Oczami wyobraziłem sobie wibrację ubranego w wirtualny kombinazon pogrywanego w METAL GEAR SOLID. Wyobraziłem sobie jak od-ciosam kłody strzał, a traskony po-ciosam z broni Walcan Ravena czy kłopotem z helikoptrem Solid Snake'a upadłem i nie mogę wstać z podłogi. Cóż by to było za przesy-ka! I wreszcie, realizacja! Okazywało się, że to nie jest tak, a sama wibracja sprawiła mi mały za-wód.

No nie, zabierałem się do roboty. Już nie wolałem pręgi wibracji, że nie jest to jakieś specjalne urządzenie tylko do PlayStation. Wibrujący plecak, którego produ-ktorem jest amerykańska firma AURA SYSTEMS, jest umieszczony w urządzeniu o długości ko-łowego rodzaju. Podłączyć go możemy do kablem z kablem PlaySta-tion, Sega Saturn, Nintendo 64, Super Nintendo, Sega Genesis II, a także do komputera czy nawet zwykłej wtyki muszownicy lub tele-wizora. W zestawie otrzymujemy dokładną instrukcję, jak podłączyć to wszystko do dowolnego z sys-temów, oraz swoje własne potrzebne przyciski. Od razu nawiązuje się do-tyczając: skoro urządzenie to pełni funkcję tak do kantonu, jak i telewizora, nie będzie się korzystało z jakichś specjalnych sygnałów i mowionych z kantonu i kantonu Dual Shocka, a raczej bezpośrednio re-agować na dźwięk przycisku z głośni-ka. Tak też jest w naszym piśmie. Plecak posiada wibrację, która wywołuje "wibrujące brzmienie". Umieszczony ciężko na plecach, nie czyni pomagając specjalnie ciężko wywołuje dźwięk, które odzwierciedla na kato-pie pierwszej. Efekt jest nawet całkiem przy-jatny, natomiast granie z kłody jest to całkiem inne sprawa, o czym za chwilę.

Sama podłączenie plecaka jest dość skom-plikowane. Spróbujcie kable i dołączycie urząd-zenie i wreszcie zacząć i specjalny uję-cie sterownika, jednak dość dokładna instruk-cja pomaga mi przebiegać gładko przez instalację i po chwili, czwili było już gotowy do akcji. Prawdy mówiąc, trochę się bałem,

bo nie wiedziałem, czego się może spodzo-wać. Pierwsze to sąca z filmu "Powrót do przyszłości", gdy główny bohater (Michael J. Fox) podłączył swoje grane do ogromnego wzmocniacza, ponieważ struły i pociski z wielkiego gładziaka wali go w stronę "HIT" Pe-matimyl. Obawiałem się, aby coś podob-nego nie wydarzyło się i z nim w końcu. Na szczęście wszystko odbyło się dość spokoj-nie. Wprawdzie o godzinie 2:00 w nocy ob-dziłem całą rodzinę i przelaskałem. Pora na oba-nie wstąpiłem w północ. Miałem, ale przyleciał pierwszy "Mowit" i rozpocząłem testy.

Szczegółowo opisałem, jak podłączyć plecak do swojego kantonu.

gry, natomiast ustawienie A i B pozwalają na korzystanie ze specjalnych gier napisanych z myślą o tym urządzeniu. Wreszcie, nie społa-kałem się do tej pory z kłody gry, która została by napisana specjalnie pod to urządzenie. Był może ktoś kiedyś o tym pomyślał, wtedy do-kożna nie byłaby już tak przypadkowa, jak te-raz.

Na wibrację, o ile sam plecak jest całkiem nie-źle wykonany i dość dobrze pomysłowy, to już podczas gry można zauważyć spory nie-dociąg. Z jednej strony uczucie wibracji i wibracji jest bardzo ciekawe, z drugiej zaś nie zawsze dobrze zgrywa się z kłody gry. Po pierwsze, sporo kłopotów sprawia odpowied-nie ustawienie opcji FILTER i POWER. Specy-alnie w grach z dynamiczną muzyką podczas akcji gry. Kiedy go włączy-łem, to próbowałem, ale nie udało się. Wreszcie odpo-wiednio ją wyregulowałem, to i tak ple-cek nie zawsze dobrze wibrował jak trzeba. Czasami nie walało się na kłody, nie dźwięk, a plecak zaczynał wibrować jak szalony. W końcu jednak udało się, w końcu od basowym głosem czy-ego zaczynał grać jakiś muzyk. Nie-którzy to jednak wolał samego urząd-zenia, a raczej zmniejszało dźwię-ki, który nie zawsze jest prze-łożono odczytany. Czasami też zdarzało się wibrację słychać jako-ś dźwięk i mowiony dźwięk, który nie wiadomo stał się bez-ko. Na zdarza się to jednak zbyt czę-sto.

Na kłody, które umieszczono w tym-urządzeniu, nie było to urządzenie, które by wibracja wibracji, ale nie-którzy to jednak wolał samego urząd-zenia, a raczej zmniejszało dźwię-ki, który nie zawsze jest prze-łożono odczytany. Czasami też zdarzało się wibrację słychać jako-ś dźwięk i mowiony dźwięk, który nie wiadomo stał się bez-ko. Na zdarza się to jednak zbyt czę-sto.

WYKONANIE
★★★★☆

PRZYDATNOŚĆ
★★★★☆

WERDYKT
★★★★☆

NORBY

Za udzielenie informacji o testach dziękujemy firmie Koliber z Wrocławia, ul. Północnej 74, tel. 0-71 33 00 00.





Joypad PSYCHOPAD JR.

Oryginalny joypad firmy SONY jest najlepszym kontrolerem, jaki do tej pory mamy przyjemność trzymać w rękach. Jego modniejszy brat, Dual Shock, jest również wspaniały, a dla wielu jest nawet wygodniejszy od standardowego pada. Wszystkie inne joy pady są już tylko lepszymi bądź gorszymi namiatkami. Wszystkie inne joy pady firmy SONY. Zdarzają się jednak wyjątki, których wyjątkiem nie można powiedzieć, że są te ostatnie. Właściwie różnica między nimi polega na tym, że jedny z nich tworzą ciekawą alternatywę dla standardowego pada. Jednym z takich kontrolerów jest właśnie PS1 CHOPAD JR. firmy ACTLABS.

Joypad ten jest małym, małe wykonany z tworzywa. Kształtem i kolorem przypomina oryginalny produkt firmy SONY. Choć jest może od niego trochę mniejszy, wygodniejszy. Mimo tego, jego kilka cech sprawia, że jest to może być różnica między

klasą a nie sprawuje podrażnienia. Czy zdarzyło Wam się, że po bardzo długiej i wyczerpującej grze z ugię odłokadłście pada i masowicie sobie kowka, na

(szczególnie "twórki", tym bardziej, że jest tam trochę wolnego miejsca).

Oprócz ciekawych przycisków joypad ten posiada jeszcze możliwość programowania specjalnego trybu, który umożliwia ustawienie go w trybie całej konstrukcji. Mówiąc szczerze, jest to zbędny dodatek, który jednak może zainteresować niektórych graczy. Producent zapewne chciał jeszcze jakosć uzasadnić cały kontroler, dodając te opcje, na stopień nie zniszczyć one całej konstrukcji. Jak ktoś nie lubi - nie musi z tego programu korzystać, ale gracze mogą natomiast jeszcze lepiej dopasować kontroler do swoich potrzeb.

Podejmując, jest to bardzo udana konstrukcja, którą z czystym sumieniem mogę polecić wszystkim graczom. Joypad ten jest moim zdaniem jednym z najlepszych kontrolerów na rynku, o którym można powiedzieć, że mógłby go nie konkurować z żadnym innym. Wskazując pozostałym padom może jedynie konkurować między sobą.

WYKONANIE



PRZYDATNOŚĆ



WERDYKT



przystawka

PAL CONVERTER

W niniejszym numerze PSX EXTREME testowałem przystawkę RFU ADAPTER, która pozwala na podłączenie konsoli PlayStation do telewizora za pomocą gracie telewizyjnego. Chciałbym Wam przedstawić podobne urządzenie z tą różnicą, że pozwala ono także na kolorowy odbiór w grach amerykańskich i japońskich. Dodatkowo, urządzenie to pozwala także na uzyskanie koloru w tych grach, gdy konsola podłączona do telewizora za pomocą gracie typu Chai.

Urządzenie zwane PAL CONVERTEREM dostępne jest w kilku wersjach. Różnią się one od siebie wykonaniem i oferowanymi możliwościami. Najbardziej zaawansowane

Najlepszym elementem jest tutaj wybór, który podłącza się testowaną przystawkę do konsoli. Inne wersje tego urz-

ządzenia wykonanie jest już dużo lepsze.

PRZYDATNOŚĆ



Mimo że urządzenie to bardzo dobrze spełnia swoją rolę, to i tak zdarzają się przypadki, że mimo jego zastosowania, obraz w grach NTSC wygląda nie jest stabilny. W takim wypadku już zaden PAL CONVERTER nie pomoże i musimy się z tym pogodzić lub zmienić telewizor. Jeśli tylko macie taką możliwość, to warto rozgledzieć się za telewizorem z pełnym zasięgiem RGB. Wtedy, przy użyciu specjalnego kabla RGB, znikną wszystkie problemy, a dodatkowo otrzymacie dużo lepszy jakościowo obraz, niż przy użyciu standardowego kabla, przystawki RFU ADAPTER czy PAL CONVERTERA. W innym przypadku jesteśmy skazani na kłopoty z tym urządzeniem.

WERDYKT



dzienie pozwalają także na podłączenie telewizora ze złączem w systemie S-VIDEO, mogą także obsługiwać wprowadzone wydane na wideo tak w systemie mono, jak i stereo. W tych warunkach rozdzielonych PAL CONVERTERACH



NORBY



Warto w "Kąpla TK" HW sprzątnąć nie tylko - zresztą nie drzwie mu się, który poświadcza jako to zło - ale i samego robota. Tym razem jest to trochę mojego nawigacji, ale następny raz coś bardziej tekno nowego jest północ, nie mam czasu, a już gęsto idzie do druku.

Capoeira - wymowa, "kapuere" (inne) wójce

Przytulił dużo latów z pytaniami: „Gdzie Multi Inuwa?”, „Czy jest szkoła w Warszawie?” itd. Odrzucił w L.O. w Meksyku w Katowicach Złotego, co w tym, to istnieć takie szkoły w Sosnowcu, Dąbrowie Górniczej, Chorzowie. Informacji mamie zaszepczał od wt. do pt. ok. godz. 18:00 w „Meksycku”, lub na naszej stronie www szukał przez Capoeira, bo nie pamiętam dokładnego adresu. Użytkownicy stali kontakt z osobami w Hamburgu, Berlinie, a nawet w Brazylii. Dzwonił to szarym „mistrzom”, chodził takim jak 3-dniowy przyrząd Mestre hem i Mestre Morango z grupy Artes Das Geras, do której zaliczamy niedawno „woleń”. A jak to się zaczęło? Odrzucił nasz Mestre - Sam Menezes - ok. pięć lat temu był posiadaczem drugiego Dera w Krynkuhinsku. Przygłaskiem w Holandii radził się na postawie jego ujęć w polski. Świdował wtedy bardzo słusznie przestąpił ze Karike, jak i inne wschodnie sztuki walki, nie dorastał Capoeira do pięty.

Skuteczność

Spotkałem się z perona osobami, które inwestowały słuszenie Capoeira bądź to nie widzieli się nigdy na oczach, lub też go obejrzyli Jogo De Regional Ugo - gra lub zabawa bezkontaktowa, współpraca dwóch Jogoard. W Capoeira rozdzielony 3 główne style: Angola, Regional i De Rua. Angola powstała w Afryce i jest to najbardziej tradycyjna forma - nie nadaje się do walki, gdyż jest to forma nauki - taki dialog

lub gra w ścieżce Regional to także forma tradycyjna, ale skupia do walki. Szybka, dynamiczna, bardzo niebezpieczna nawet w Jogo Techno Regional mają taką się, że w 90% go prosta zabawa - tu nie ma przebieg - moment naukowy i kiedy nie pełniąca ciekawie. W Regionalu prawie nie używa się rąk, więc styl ten używany jest na pokaz i do zabawy. W Jogo Techno Regional - np. niedawno w USA podczas publicznych pokazów Jogo klasi. mistrz Pasterzo tak, co robi wygrywający. Gdy jak przytrzymać „X” i drugie to łebek. Co, nie było to bardzo czoło nawiązanie. De Rua nawiązuje to form, która jest wale. Jej dorównała nie uleciał Rio de Janeiro, Brasília itp. Jest to w zasadzie Regional i zrytualizacji walki opiera głównie lokal i w zmiernie skłona, uderzenia głową, a także łokciami, np. zerwanie karku kolennymi. W Brazylii mówią kady baczni „Vichozzi kto chce wschodzić kły mola” to że w ogóle może chytył. Jak mawiał stary Mestre „10 lat, zanim Capoeira dorównała do ułosa”. Dodał jest swiżana za jedną z najbardziej niebezpiecznych sztuk walki. Myślę, że nie mam racji? A więc proszę na trening i zobacz, że jest to w błędne.

TERKENOWY KONKURSI

Konkurs trwa nadal! Nagrody jest zapraszany się na zwycięzcy walk antyczny zestaw TK, wózek i filmem wyścigowa tryzna przyłączeniowa TK3 (maszyny tekno, zdjęcie itp.) oraz dodatkowe gadżety.



Zasady konkursu

Konkurs Terkenowy jest ściśle powiązany z Waszymi wynikami, które nadajecie do Mistrz Survival Mode. Później kolejnych 6 miesięcy otrzymamy na Wasze wyniki! Odrzucił, która natrąca napływają walk, zerwanie swoich nagrodzone. Wyników konkursu należy się spodziewać w PSX EXTREME #21. Także Mistrz każdego miesiąca będzie nagradzany. Pamiętajcie, że ten zestaw jest unikalny, nieważne, w jakiej części świecie (zwykle się nieaby) dużo takich osobników - dla kolekcjonera lub murnika szaremi on nie ładnie grają. Do doświadczenia!

MIETRZ SURVIVAL I TIME ATTACK MODE

Nie przeszkadza kochana, według, że niedługo w swoim specjalne nagrody dała skutki. Tak, nadejdą konkretne wyniki, ale tylko dla najlepszych szarych. W tym miejscu. Pamiętajcie zatem, że mistrz Survival Mode zostanie obdaruwany wraz z następnym PSX EXTREME #21 specjalną nagrodą niespodziewaną - będzie to unikalny zestaw TK3. Także mistrz każdego miesiąca otrzymuje rolę gościa.

A zatem w bieżącym miesiącu lista najlepszych zawodników wypada następująco:

Survival Mode:

1. Andrzej Tęczyński (237)
2. Grzegorz Sowiński, Ułosa (115)
3. Rafał Tec, Boko-Boko (10)

Time Attack Mode

1. Marcin Grab, Extremista (7:44)
2. Marcin Grab, Extremista (7:52)
3. TTT TTT, TTT (2:00)

Popadli się w tym miejscu nowi mistrzowie, zatem podzielmy im pocztę szaremi upominkami (Marcin Grab i Andrzej Szefel). A autorzy niniejszego Heraldu nie w Time Attack Mode prosimy o kontakt. Zanim wyślęmy goście Twoj list, nie mamy Twoich namiarów!

Jeszcze raz upraszam wszystkich o wyłączenie lampki błyskowej podczas walenia zdjęć. Bo jeśli tak będzie, to tylko i krótko telewizyjnego, ale wyłączonej uprzednio flaszki, to zdjęcie będzie małe, nie nadawające się do zeskanowania i umieszczenia w galerii, co jest równoznaczne z dyskwalifikacją.



